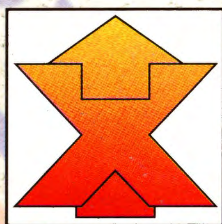
100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY



SUPER CONSOLE

ANNO 1 • NUMERO 6
LUGLIO/AGOSTO 1994
L.5.000
FRS 7.50



SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO

SUPER NES

SPARKSTER
GLOBAL GLADIATORS
JUNGLE BOOK
COTTON 100%
F1 GRAND PRIX 3
LEGEND
ALCAHEST
INSPECTOR GADGET
FLINTSTONES

GAMEBOY

WORLD CUP STRIKER
JUNGLE BOOK
THE FIDGETTS
MS. PACMAN

NES

PACMAN

FINAL FANTASY VI

LA GRANDE SAGA GIAPPONESE CONTINUA!

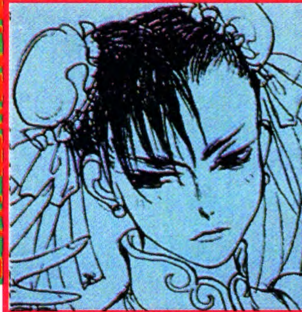
KUNIO KUN 2, FIGHTER'S HISTORY, WORLD HEROES 2, DRAGON

LA NUOVA ONDATA DI PICCHIADURO!

SEMPRE PIU' MONDIALI!

CON EXCITE STAGE 94, WORLD CUP USA 94, WORLD CUP STRIKER







SUPER CONSOLE

N. 6 luglio/agosto 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Cellular" Renzi, Pierfranco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Alex - Recoaro" Assi, Fabio "James Bond" D'Italia

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica: Studio Grafico Quetzal s.n.c.



Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel.02/66981586 - Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Tel.02/ - Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano - Tel.02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L.5.000

Arretrato: L.10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L.38.500

Abbonamento Estero: L.77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (Mi)

Stampa: Tiber - Brescia

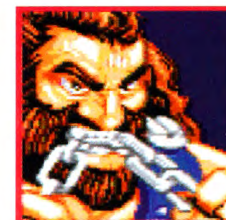
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Focus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N° 949 del 14-01-1994
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalla rivista Nintendo Magazine System - Emap Images UK







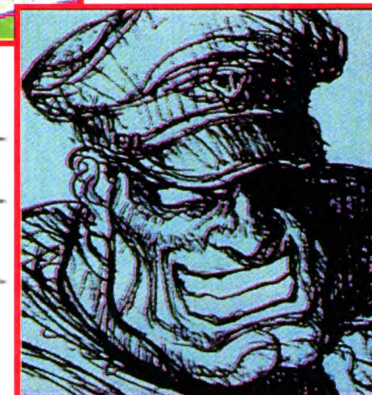
HOTLINE

Se volete conoscere trucchi e soluzioni dei vostri giochi preferiti, telefonate solo il **VENERDI' DALLE 16 ALLE 18** ai seguenti numeri: **02/66981487** oppure **02/66981586.** Per avere informazioni di ogni genere (date di uscita, Project Reality, Street Fighter 7, che tempo fa nel Canton Ticino) potete telefonare **TUTTI I GIORNI DALLE 15 ALLE 17**. Un'ultima cosa: le nostre linee telefoniche non hanno nulla a che vedere con l'144, non sborserete nulla di più di quanto non spendereste telefonando a un vostro amico a Milano. Ok?









MARIO

INDICE





PREVIEW









RUBRICHE

ER ABBONAMENTO

30% PER UN SUPER ANNO
RISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)
N PERDERE NEANCHE
SUPER LETTORE
CHE SI ABBONA SUBITO!

SC/6

Sì desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome ______________________ *anno di nascita* ______

via e numero ______________________ *tel.(* ______ *)* ______

cap ______ *città* ______________________ *provincia* ______

Modalità di pagamento

☐ *Allego assegno bancario numero* ______________ *della banca* ______________

☐ *Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data* ______________
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159



IT'S THE NEW STYLE!



"Era bagnato fradicio e coperto di fango e aveva fame e freddo ed era lontano cinquantamila anni-luce da casa."
(da Sentinella, di Fredric Brown)

Doveva succedere, prima o poi.
I poteri dello Stato e della Chiesa andavano necessariamente separati, insomma: non si poteva continuare così. Ci sono voluti secoli di lotte ininterrotte, ma alla fine... Analogamente, la rubrica epistolare - per gli amici Sup-Posta - si splitta. E la cosa bella è che il processo ha richiesto meno tempo e spargimento di sangue... Ebbene sì, cari lettori. State assistendo al battesimo della Sup-Posta *in quanto tale* - che da oggi in poi ospiterà solo le considerazioni dei lettori - e di Q & A, dedicato esclusivamente alle domande dal pubblico sul "lussureggiante e frenetico mondo dei videogames". In questo modo staremo tutti un po' più larghi, avremo modo di dare più spazio alle vostre lettere e magari proseguire quei discorsi che avevamo lasciato in sospeso altrove, senza scontentare nessuno, o almeno così speriamo. Super e Mega Console non sono riviste con la data di scadenza impressa in quarta di copertina. Né, tantomeno, vietate ai maggiori di 15 anni. L'unico "parental advisory" che fa capolino sulle nostre pagine recita "Explicit Reviews". That's all. Hey, console non è stupido. Né parlare di console e di videogiochi. Gente: da voi mi aspetto che non abbiate peli sulla lingua, pregiudizi, o formalismi di stampo vittoriano. Quattro chiacchiere tra amici si fanno sempre e volentieri. E non abbiate paura di proporre temi anche...diciamo...massì..."seri" (wow, che parola!). Ora, per dare il buon esempio, comincerò io: "Dunque - cough cough (*colpo di tosse per schiarirsi la voce)* - per quale dannato motivo non ho ancora vinto uno dei mille Gameboy messi in palio con i mottarelli di Super Mario, pur avendo ingerito quantità abnormi dell'omonimo gelato Eldorado?" Resto in fiduciosa attesa.
Vostro,

MBF



E' il momento dell'epifania joyciana: MBF si interroga sul senso della vita e dei gelati Eldorado. In confronto, quella di Ingmar "Posto delle Fragole" Bergman era pura comicità scoreggiona...

L'indirizzo è

SUP-POSTA - Super Console
Via Edolo, 29
20125 Milano (Italy)

Oppure faxate allo **02/66981159**

MOST WANTED

20th Century Boy
Marco Rossi
Simone Avanzi
FFS
Marco Trentin
Marcello Cangialosi
Baron Marco Vallarino
Paolo '69
Akuma
Luca Maggiolini
Roberto Magistretti
Captain Sega (ah, ah, ah... Ehm...)
And Many, Many More...

– POSTA



QUELL'UOVO DI COLOMBO

Caro MBF,
complimenti a tutti voi della redazione, agli impaginatori e a coloro che si occupano della grafica della rivista (so bene che senza di loro, la rivista non uscirebbe nemmeno in edicola). Vorrei subito andare al nocciolo della questione. Generalmente sono solito ignorare le critiche futili. Tutt'al più mi limito a ironizzarci sopra. Bene, non potete nemmeno immaginare la mia rabbia dopo la lettura dell'articolo di Furio Colombo, segnalato da MBF sul numero 4 della Sup-Posta. Ora, non vorrei passare per il professore della situazione (contro Colombo, poi), ma mi ha talmente inorridito da spingermi - in quanto redattore di **X-Game**, la migliore fanzine di videogiochi in Italia (*ehi, cosa aspetti a spedircela*, ndMBF?!?) - a operare una revisione dell'articolo incriminato.
Personalmente, ritengo che il grande successo di **Mortal Kombat** non sia dovuto alla grafica digitalizzata che aumenta, seppur di poco, il realismo visivo, bensì alla giocabilità, e, quindi, al divertimento che suscita. Purtroppo, con la realtà virtuale, siamo ancora ad una fase larvale, almeno per quanto riguarda una commercializzazione di massa, quindi la digitalizzazione grafica di cui si avvale **MK** è uno dei mezzi per raggiungere l'impatto visivo. L'originalità di **Mortal Kombat** però sta solo nella possibilità di "terminare" l'avversario, cosa del resto implicita in altri giochi del genere.
Questo gioco è stato tremendamente criticato, pur senza plausibili motivazioni. Il successo che ha riscosso tra i videogiocatori è grande, ma questo non giustifica le insulse critiche che ha ricevuto. **Street Fighter 2** aveva venduto molto di più, ma non è stato oggetto di una simile persecuzione. Forse è l'ignoranza ad aver portato la gente a fare considerazioni del tipo "**Street Fighter 2** è solo violento, **MK** è violento e realistico, quindi vietiamo quest'ultimo". Ed è triste vedere che il gioco viene scambiato per la realtà. Tutto sommato non è forse vero che una volta riaccesa la console si riaffrontano gli stessi personaggi, mentre nella realtà non potremo mai incontrare di nuovo un uomo "terminato"? Questo è quanto. Questo è ciò che avrebbe dovuto scrivere Furio Colombo.

Andrea "Ryu" Romeo



Lo ripetiamo: volete un buon picchiaduro? Prendete Dragonball Z! (disegno di Marco Menaballi di Lecco - CO)



Così vogliamo la concorrenza! Ehi, scherzavamo... (disegno di Giovanni Perrino di San Pietro di Scafati - SA)




REMAKE E REGINAMAKE

Caro Matteo,
ti scrivo perché mi è molto piaciuto l'editoriale della Sup-Posta del numero 5 di SC. In effetti, la tua invettiva contro l'attuale "omogeneizzazione del software per console", come l'hai definita, in un certo senso è giunta come una liberazione. Era già da qualche tempo che mi chiedevo se non fosse venuta l'ora di effettuare un ricambio generazionale del software per Super NES: se non esistessero picchiaduro e platform, la nostra console non sarebbe che un soprammobile. Tuttavia penso che una via d'uscita esista: il recupero integrale dei grandi classici del passato. Da qualche tempo le software house stanno riproponendoci un sacco di versioni migliorate di giochi mitici per console come Colecovision, Atari 2600, etc. La Activision, in particolare, con le versioni "deluxe" di **Pitfall**, **River Raid** e **Kaboom!**, la stessa Nintendo che ha presentato **Donkey Kong '94** e **Tetris 2**, la Microprose con **Impossible Mission 2025** e per altri sistemi mi vengono in mente giochi come **Tempest 2000** per Jaguar o **Sub-Terrania** per Megadrive, riedizione moderna di **Thrust**; **Stardust** per Amiga, un super **Asteroids** con grafica eccezionale (lo dico perché ci ho giocato), e così via. Insomma: basterebbe riproporre quei mitici giochi che hai citato come **Pengo**, **Nibbler** (a cui aggiungerei **Centipede**, **Scramble**, **Moon Patrol**) e altri per le console di oggi. Cosa ne pensi? Prima di salutare l'intera redazione vorrei farvi i complimenti per il vostro coraggio: immagino che l'iniziativa di ridimensionare il punteggio dei giochi recensiti avrà scontentato molta gente, ma vi prego di continuare così e di non accettare compromessi. Vogliamo un'informazione libera e indipendente!
Ciao da,

Antonio Lavinia
Potenza

Caro Antonio, le tue osservazioni sono molto interessanti (a proposito, è tutta farina del tuo sacco?), ma le condivido solo in parte. Alla base della tua teoria c'è un equivoco di fondo: visto che l'originalità latita, recuperiamo i concept che avevano reso grandi i giochi del passato e riproponiamoli in veste moderna. Francamente, mi sembra un palliativo. In ambito cinematografico, questa soluzione viene giustamente etichettata come una bieca manovra di marketing, l'ultima risorsa di coloro che ormai hanno finito le idee da anni, e devono riciclare quelle altrui per campare. Non vedo perché il discorso debba essere diverso in ambito videoludico. Sei veramente certo di volere dei semplici "remake"? Sappiamo come funziona la storia: si prende un film vecchio, possibilmente in bianco e nero, gli si aggiunge il colore, qualche scena di sesso gratuito (copyright Wayne's World), un po' di sana violenza e - tac!- il gioco è fatto: eccoti ***Cape Fear****, remake dell'omonimo film di J.Lee Thompson del 1962, che cito perché - combinazione - l'ho visto ieri su Tele +. Se al termine "film" sostituisci "videogioco" (o "disco"), il senso del discorso rimane invariato. Tra l'altro, quello che tu auspichi, in realtà avviene da sempre: in fondo* ***R-Type III*** *non è che un remake di* ***Scramble, Streets of Rage III*** *di* ***Double Dragon*** *e così via. Lo sappiamo tutti. Penso che l'unico modo per superare la fase di stagnazione attuale sia sviluppare giochi che rispondano alle reali capacità delle macchine, giochi concepiti per ottenere il massimo dall'hardware disponibile. Altrimenti perché spendere così tanto per giocare a qualcosa solo esteticamente migliorato rispetto al software del passato? Rifletti su questo dato di fatto: la Nintendo ha commercializzato negli Stati Uniti quasi 40 milioni di console a 8-bit (NES), mentre Sega e Nintendo assieme non sono riusciti ad uguagliare una cifra simile con quelle a 16-bit (Megadrive e Super NES raggiungono a malapena i 30 milioni di pezzi). Che fine hanno fatto quei 10 milioni mancanti (che, paradossalmente potrebbero diventare 20 quando saranno lanciate le console a 32 e 64-bit)? Non hanno certo detto addio a Sega e Nintendo per passare alle macchine targate Atari, Philips, 3DO, SNK e Commodore: in America le loro quote di mercato sono praticamente irrilevanti. No, molti si sono semplicemente stufati di investire dei capitali per avere nuovi-giochi-per-nuovi-sistemi che in realtà si riducono ad essere vecchi-giochi-per-nuovi-sistemi. Sindrome da "Eterno Ritorno", per dirla con Nietzsche. No, gente: qui bisogna sviluppare software che sfrutti al massimo le possibilità reali di ogni macchina, non riciclare software datato. E questo implica un altro discorso: piantiamola con queste dannate conversioni per dodicimila sistemi differenti! Come "perché"? Perché il processo di conversione impegna troppo a lungo i programmatori!*
Invece di dedicarsi a nuovi ed originali progetti, i team di sviluppo si ritrovano impelagati a programmare diverse versioni dello stesso gioco per i miliardi di sistemi esistenti (speriamo che con l'uscita di Project Reality, Saturn e Sony PS-X le mezze tacche presenti sul mercato spariscano in fretta: vi assicuro che ne trarremmo tutti grandi benefici. Visto che il fenomeno delle conversioni non avrà mai fine, speriamo almeno che si arrivi ad avere sul mercato due o tre sistemi ludici al massimo: sarebbe l'ideale). Se non contassimo le conversioni, ci accorgeremmo che i giochi veramente "nuovi" non sono in effetti così numerosi. Che cosa avrebbero potuto darci i Sensible, oltre a ***Cannon Fodder,*** *se non avessero speso gli ultimi mesi (se non anni) a convertire* ***Sensible Soccer*** *per tutte le macchine da gioco esistenti sul pianeta Terra? Torniamo al Super NES. Quello che ha reso grande la console della Nintendo è stato l'applicazione non strumentale del Mode 7, cioè l'uso rivoluzionario - ai tempi- dei modi grafici di rotazione, zoom, etc, per creare giochi con la "G" maiuscola. Ve lo ricordate* ***Pilotwings****?* ***F-Zero****?* ***Super Contra Wars****? Oggi sono svaniti nel nulla, dimenticati, sommersi da una marea di picchiaduro a incontro. Ora, non me ne frega un accidente di poter giocare a* ***Choplifter III*** *o a* ***Super Dropzone*** *(massimo rispetto a Archer MacLean, ma - ehi! - ammetto che anche lui deve pur mangiare, in qualche modo. Però...) : io voglio qualcosa di totalmente nuovo. Progressi sostanziali, non apparenti. Altro che lifting e restyling: i problemi non si spostano. Si risolvono.*

POSTA

ORRORI DI STAMPA

"A tutti i giornalisti che fanno disinformazione...
...Ué ué ué... CALMA..."
(frankie hi-nrg mc, verba manent)

Ed ora un po' di sana cattiveria verbale contro i "chasseurs" della carta stampata, i pennivendoli dinamitardi, i... Occhei, occhei ci siamo capiti: quelli che scrivono castronerie sui videogames con indicibile costanza. Questo mese, grazie alle puntuali segnalazioni dei lettori, abbiamo messo insieme qualche chicca "sportiva", gli immancabili strafalcioni di Repubblica e nefandezze per tutti i gusti e per tutte le età. Leggere per credere...

"La Acclaim ha prodotto **NBA Jam** in versione video (nel 1993 era stato un grande successo nelle sale con animazioni che ricordavano Larry Johnson e Alonzo Mourning), che verrà distribuita dalla Sega, dalla Super Nintendo e dalla Game Gear. A farle concorrenza un prodotto della Genesis, che verrà anch'esso commercializzato dalla Super Nintendo, il **Barkley: shut up and jam** (taci e schiaccia!) disegnato in collaborazione con l'asso dei Suns."
(Robetto Gotta, da American Super Basket, Aprile '94, N.25 -Segnalazione di Marco Benoit Carbone)

"Versione video"? "Dalla Super Nintendo"? "Il Barkley"? "Disegnato"? Ehm... Passiamo oltre, che è meglio...

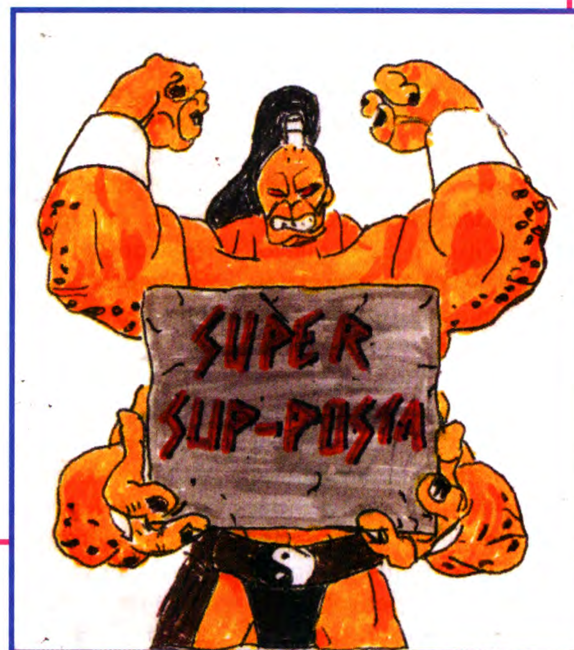
"Generazione X, generazione Nintendo, generazione rap, generazione chissà. Sfidano la vita, sprezzano la morte, ognuno con il suo mito in tasca."
(da "Le terribili scommesse dei figli dei videogiochi" di Maria Novella De Luca, La Repubblica, 11 maggio 1994)

La Laurenzi non è più sola. La cosa più irritante di questo "articolo" non è tanto il contenuto (la solita indagine semi-seria sui divertimenti idioti di qualche perdente, per esempio, "giocare" a strangolarsi, guidare contromano in autostrada, spappolarsi la materia grigia con la roulette russa, etc.), quanto il titolo: "Le terribili scommesse dei figli dei videogiochi". Dov'è l'attinenza con il contenuto dell'articolo? Non c'è e se c'è è tendenziosa e illegittima. Si mette sullo stesso piano Douglas Coupland (magari senza averlo letto), la Nintendo, il rap: tutto fa brodo. Tutto fa tendenza. Sorprende invece l'assenza di qualsiasi riferimento alla realtà virtuale: cos'è, è già "old"? Ancora una volta la stampa ripropone il paralogismo: videogiocatori = perdenti, complessati, anormali. Chi lancia i macigni dai cavalcavia è un videogiocatore. Chi prende a pugni il compagno di scuola lo fa perché influenzato da ***Mortal Kombat.*** *C'è una cosa che mi chiedo. Prima dei videogames la violenza non esisteva? Vivevamo tutti d'amore e d'accordo? Hmmm, mi sfugge qualcosa...*

"Intanto negli Stati Uniti va a ruba un aggeggio (11 milioni di unità vendute) che si chiama "**Mortal Kombat**" e che dà la sensazione di torturare sino alla morte un prigioniero. E potremmo continuare con videogame che ti fanno vivere stupri e scene di vita vampiresca. E pensare che i sociologi ce l'avevano tanto con i cartoni animati giapponesi come **Mazinga**. Il mondo cambia. In peggio!"
(Gigi Vesigna, da Prima Pagina, NOI n° 11, 16 marzo 1994, segnalazione di Francesco, Denys e Giacomo di Lucca)

*Il mondo sta cambiando in peggio? Sono d'accordo con Vesigna: d'altronde se la qualità dell'informazione è questa (**Mortal Kombat**, un "aggeggio"?), la situazione non potrà che degenerare ulteriormente.*

Più che di Mortal Kombat i giornali in questi giorni si affannano nel solito squallido moral kombat... (disegno di Giacomo del Grande di S. Marco - LU)







Cartoonia, terra di sogni... (disegno di Orange Toad, che si firma con altri duecento nomi)

SUPER & REPUS

SUPER	REPUS
Nirvana	Quelli che parlano dei Nirvana
Snowboard	Sci
Ultraman	Power Rangers
ITV Sports	Tele + 2
Howard Lincoln	Minoru Arakawa
J-League '94	Fifa International Soccer
Bit Generation	Beat Generation

(si ringraziano i Ghetto Blaster, Marco Benoit Carbone, Stefano Fiori)

Q+A READER SYSTEM

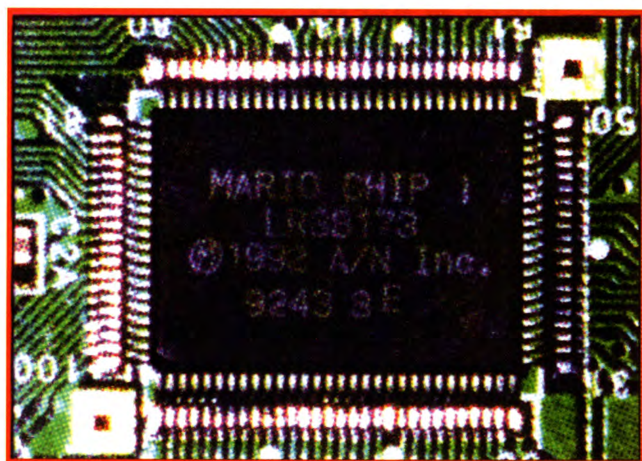
Q CRACKER

Caro MBF,
posseggo un Super NES e un Megadrive, quindi leggo sia Super sia Mega Console. Ho letto su Mega che la Sega ha intenzione di lanciare sul mercato una specie di adattatore che contiene il chip SVP, quello di **Virtua Racing** (fantastico!), in modo che i prossimi giochi che saranno basati su questa tecnologia costeranno molto meno di **VR**. Sinceramente mi sembra una grande idea e mi sorprende che la Nintendo non ci abbia pensato prima. Dopotutto sono stati i programmatori della grande "N", con **Starfox**, a inventare i chip di potenziamento e il fatto che la Nintendo non abbia intenzione di seguire l'esempio della Sega mi porta a concludere che si vuole ancora una volta voglia speculare su di noi, commercializzando giochi costosissimi per incrementare i guadagni. Ma così facendo non pensi che la Nintendo stia tirando troppo la corda? Personalmente non so se comprerò **Stunt Race FX**, ma di certo farò la fila per avere l'adattatore della Sega e **Virtua Fighter**!

Alessandro
Fulgaro
Trento

A

*Una precisazione: l'SFX è stato progettato da Jez San, fondatore dell'Argonaut, mentre **Starfox** è stato effettivamente programmato da Shigeru Miyamoto. Ma questo non invalida la tua acuta considerazione. La soluzione dalla Sega per ovviare al problema dei costi è, in effetti, geniale laddove l'inerzia - deliberata o meno - della Nintendo fa pensare. Vorrei però sottolineare che la Nintendo ha sviluppato nel giro di un anno una versione molto più potente del primo chip SFX, quell'SFX2 del quale abbiamo parlato un paio di mesi fa. Ora, se avesse commercializzato un adattatore basato sulla tecnologia SFX, oggi sarebbe già obsoleto e inutile. L'unica soluzione sarebbe creare chip SFX modulari, upgradabili e dai costi contenuti (per il produttore E per il consumatore). Sono comunque certo che il reparto di Ricerca & Sviluppo della Nintendo sia già stato messo sotto torchio da Hiroshi Yamauchi per studiare un'efficace contromossa, quindi non ci resta che aspettare.*



Il primo chip SFX, soprannominato Mario, in tutta la sua gloria...

Q BLUR

Mitica reda di Super Console,
sono un ragazzo di 18 anni che vive a Macherio, in provincia di Milano (*un vicino di casa del Presidente del Consiglio?* Ndr). Prima i complimenti, poi le critiche:
1) Le copertine del numero 2 e del numero 4 sono F-A-V-O-L-O-S-E!
2) Buona l'idea della Supposta Flash.
3) Attenti perché a volte gli articoli risultano illeggibili a causa dei fondini troppo sgargianti.
4) Continuate alla grande con le interviste e gli speciali sulle software house!
Ed ora le domande:
1) Secondo voi **Fifa International Soccer** diverrà il migliore gioco di calcio per SNES? E supererà **NBA Jam** nella categoria dei giochi sportivi?
2) Sul numero di aprile di CVG, a pagina 13-16, un redattore ha scritto che l'accordo tra Silicon Graphics e Nintendo è saltato. E' vero?
3) Secondo me il Project Reality diverrà il vero standard del divertimento elettronico. Nell'intervista a James Clark pubblicata sul numero 4 di SC, si dice che il PR sarà di gran lunga più potente dei PC attuali. Mi chiedo: sarà munito prossimamente anche di tastiera e CD-ROM e si sostituirà al PC?
Un saluto particolare a Bio Massa.

Manuele "Ciccio" Rivolta
Macherio (Milano)

A

*1) No, semplicemente perché il migliore gioco di calcio per SNES si chiama **J-League Excite Stage Soccer '94**, e lo trovi recensito proprio su questo numero. **Fifa International Soccer** è la solita sbobba targata EA che già non ci aveva convinto per Megadrive. Ah, chi diceva che i giapponesi non sanno fare giochi di calcio?*
2) Non so che dire... Probabilmente si tratta di un pesce d'Aprile...
3) E' troppo presto per dire se il PR verrà affiancato da una tastiera. Per quanto riguarda il CD-ROM , la sua uscita è più che probabile, ma dovremo aspettare fino al 1996 (vedi SC 4). Se vuoi saperne di più non perdere il prossimo numero!

MAIL FLASH ovvero POSTA & RISPOSTA

- Stefano Fiori (Sassari), Mauro Lazzarini (Jesolo Lido, Venezia), Alberto Croce (Venezia): le vostre missive confermano che l'età media dei lettori cresce di mese in mese. Fatevi sentire anche voi: adesso che la Sup-Posta è stata splittata, ci sarà molto più spazio per la dialettica.

- Nella busta indirizzata alla Sup-Posta, molti lettori aggiungono materiale per tutte le altre rubriche di **Super Console**: trucchi per Supertrix, Super & Repus, annunci e classifiche per Super Parade... Bella lì: da oggi "ottimizzare" è la parola d'ordine! E voi cosa aspettate a seguire il loro esempio?

- "MBF, mi gasi, ma perché hai messo tra i Repus il rap italiano? Ricordati che non c'è solo Jovanotti!" (Ghetto Blaster)
Hai ragione (in prigione... Er): grazie al cielo non c'è solo Jovanotti, ma il resto è tutt'altro che esaltante.

- Roberto da Tivoli si chiede, tra il serio e il faceto, *"Perché prima di cominciare un livello di **Super Mario World**, **Mario** & **Luigi** fanno sempre il saluto romano?"*. Non voglio entrare in dispute politiche che lasciano il tempo che trovano, dico solo che se lo venisse a sapere il mio amico Tiziano, probabilmente smetterebbe di giocare con il Super NES...

- Marco Trentin: la scelta delle copertina dipende esclusivamente dai nostri gusti. I personaggi dei manga e degli anime hanno spesso la precedenza sui videogames in quanto tali... Non c'è nessun complotto né cospirazione ai danni dei lettori, stai tranquillo...

- Igor di Massa Carrara scrive "Ho comprato **Super Metroid** e devo dare ragione a Biomassa: è un capolavoro! A questo punto vorrei sapere se esistono altri episodi di **Metroid** per NES. Secondo te vale la pena di acquistare l'adattatore per far funzionare i giochi del NES sul Super NES per giocarci?".
*Dunque, il primo gioco ispirato a Samus Aran è datato 1986: otto anni fa usciva infatti **Metroid** (Nintendo) per NES. Poi era la volta di **Metroid II** per Game Boy, che, viste le dimensioni della console Nintendo, sarebbe dovuto chiamarsi **Centimetroid**. Vabbé, era pessima, lo ammetto. Ovviamente la struttura e la grafica di questi giochi è molto più spartana se paragonata a quella del Super NES, ma se hai trovato **Super Metroid** così entusiasmante, ti consiglio vivamente di acquistare entrambi i prequel.*

Q ROLLINS BAND

Alienatissima redazione di Super Console, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore ormai nel mondo dei videogiochi da circa 8 anni. Vi seguo sin dal primo numero (non che ci voglia poi molto!), e se continuerete sulla buona strada intrapresa, sarà impossibile che smetta di comprare la vostra rivista.
Ma ora, via con le domande:
1) Su **Mega Console**, che seguo pur non avendo nessuna macchina Sega, ho letto una preview riguardo ad **Another World II**. Dato che ho trovato letteralmente grandioso il primo episodio, giocato su Amiga, vorrei sapere se è prevista anche una versione per SNES di questo fantastico gioco, altrimenti sarà la fine!
2) A proposito di **AW II**, sarà programmato ancora da Eric Chai?
3) Ho finito circa 20 volte **Zelda** su SNES. Veramente grandioso, anche se tristissimo. Quando vedremo un seguito?
4) Uscirà per Project Reality un picchiaduro alla **Virtua Fighter** (fantastico!)?
5) Ho sempre invidiato ai proprietari di PC le avventure targate LucasArts. Usciranno mai per SNES?
6) Perché non inserite nei voti dati ai videogiochi un'altra percentuale relativa al "fattore di conversione", ossia quanto un gioco assomiglia al coin-op (ovviamente quando si tratta di conversioni)?
Un affettuoso saluto a tutta la reda!

Fabio Fiorini

A

1 & 2) La risposta è sì ad entrambe le domande.
3) Non abbiamo ancora avuto comunicazioni ufficiali. Aspettiamo fiduciosi il CES di Chicago, che si terrà verso la fine di giugno.
*4) Ebbene sì! Si intitola **Killer Instinct,** se ne sta occupando la Rare e uscirà in versione arcade verso la fine del 1994.*
*5) Purtroppo no. Avventure come **Day of The Tentacle** occuperebbero troppa memoria e, conseguentemente, il prezzo delle cartucce risulterebbe proibitivo per gli utenti e sconveniente per i produttori. Per questo motivo, progetti come **The Legend of Kyrandia** per SNES sono stati abbandonati. Chissà che per Project Reality...*
6) L'idea in sé non è malvagia, ma in fondo basta limitarsi a specificare nel commento se la conversione è riuscita o meno, anziché aggiungere altre cifre. Ridurre il grado di divertimento che un gioco può suscitare ad una percentuale è già di per sé una forzatura...

La Rare sta realizzando - insieme alla Williams - Killer Instinct, un picchiaduro alla Virtua Fighter per Project Reality. Ah, se avete dimestichezza con le piattaforme di sviluppo della Silicon Graphics - e lasciatemi dire: chi non ce l'ha? - potreste contattare la Nintendo e diventare sviluppatori per Project Reality...





Flash

Simon, Char, MBF, Paolo, Biomassa, Juza, Santaz, Puck, Fabio are not role models. They're not even human, they're just videogame freaks. Some of the things they do would cause a man to get hurt, espelled, arrested, possibly deported.
To put it in another way: don't try this at home.

Joystick D'Oro
Se gli *ETCS Awards* sono considerati gli Oscar dei videogames, i *Golden Joystick Awards* potrebbero essere paragonati alle Palme d'Oro di Cannes. A differenza dei primi, ormai assegnati in base a criteri molto discutibili, i *Golden Joystick Awards* svengono conferiti direttamente dai lettori delle testate EMAP, controparte anglosassone della Futura Publishing e casa editrice di due delle più vendute riviste del settore: **Mean Machines Sega** e **Nintendo Magazine System**. Eccovi i (condivisibili, almeno secondo noi) risultati:

GIOCO PIU' ORIGINALE: Gunstar Heroes (Sega, MD)
MIGLIORE PROGRAMMATORE CONSOLE: Hirozaku Yashhara (Treasure, Sega)
MIGLIORE PROGRAMMATORE COMPUTER: Sensible Software
MIGLIORE VIDEOGIOCO PORTATILE: Zelda: Link's Awakening (GB)
ACTION GAME PIU' ORIGINALE Super Bomberman (Hudson, SNES)
MIGLIORE SIMULAZIONE SU CONSOLE: Thunderhawk (Core Design, MCD)
MIGLIORE GIOCO SU LICENZA Mortal Kombat (Acclaim)
GIOCO SU CONSOLE

VIRTUAL REALITY PER SUPER NES!!!

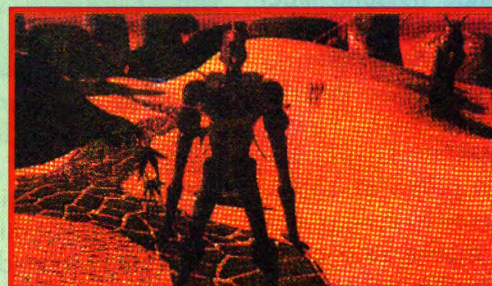


Tra non molto potremo sperimentare la realtà virtuale sul Super NES...

"Creeremo un nuovo genere nell'ambito del divertimento elettronico" (Hiroshi Yamauchi, presidente della Nintendo Company Limited, NCL)

Incredibile, ma Nintendo! *La grande Enne ha ufficialmente annunciato il lancio di una radicale espansione che trasformerà il Super NES in una console a 32-bit. L'upgrade, il cui nome in codice - non definitivo - è* **NINTENDO VR** *(Nintendo Virtual Reality) sarà commercializzato nell'aprile del 1995 ad un prezzo molto contenuto (si parla 200 dollari circa, l'equivalente di 350 mila lire). Grazie al Nintendo VR, i videogiocatori potranno sperimentare la realtà virtuale applicata al divertimento elettronico. La cosa interessante è che la Nintendo intende farlo senza avvalersi di alcun casco o visore di realtà virtuale (in gergo HMD, head-mounted display). Ma come esattamente possa riuscirci resta ancora un mistero, che speriamo di risolvere già sul prossimo numero di* **Super Console**. *Si vocifera addirittura che il Nintendo VR incorpori uno schermo a cristalli liquidi che dovrebbe consentire di creare una "dimensione di gioco alternativa". Qualunque cosa voglia dire.*

Il Nintendo Virtual Reality si connette al Super NES attraverso la porta cartucce, in maniera analoga al Super Game Boy, presentato in anteprima sul numero 5 di **Super Console**. *L'add-on sarà ufficialmente presentato a Tokyo il prossimo novembre nel corso del Shinsakku Soft no Tenjikai (New Software Exhibition), insieme a diversi giochi e al prototipo funzionante del Project Reality, ma secondo le ultime indiscrezioni, qualcosa potrebbe già essere pronto per il CES di Chicago che si terrà verso la fine di giugno (we're there, dude). Il nuovo sistema a 32-bit della Nintendo funzionerà a cartucce, il cui prezzo dovrebbe addirittura essere inferiore a quello dei giochi attuali per SNES. Per la creazione dell'aggeggio, la Nintendo si è avvalsa della collaborazione di una importante compagnia americana, il cui nome non è però stato ancora rivelato. Pare che l'espansione sia basata sui chip V820 della NEC: a quanto pare il Super Game Boy era un semplice diversivo per confondere gli avversari. Grazie al*



Ecco alcune immagini generate da una workstation Silicon Graphics. Qualcosa di simile lo vedremo anche sul Nintendo Virtual Reality 32-bit e su Project Reality?

Nintendo Virtual Reality i possessori del 16-bit Nintendo potranno ottenere ad un prezzo irrisorio una nuova e potente macchina da gioco. L'annuncio della grande Enne ha letteralmente gelato la Sega, che solo qualche settimana prima aveva annunciato in pompa magna il lancio di un add-on in grado di trasformare il Megadrive in un 32-bit. Tempi durissimi anche per Atari, Commodore e 3DO Company... Gente, ne vedremo delle belle...

PROJECT REALITY UPDATE

All'inizio di giugno si terrà il Tokyo Toy Show, una delle fiere più importanti di videogiochi del Giappone. Attesissima la conferenza stampa della Nintendo: Hiroshi Yamauchi dovrebbe finalmente esplicitare la strategia della grande "N" in relazione ai sistemi a 32 e 64-bit annunciati. Si vocifera, inoltre, che al CES di Chicago saranno presentati a un ristretto numero di giornalisti, i demo dei primi titoli per Project Reality: **F-Zero 2**, **Metroid** *e* **Zelda**. *Non perdete il prossimo numero di* **Super Console**... *Intanto la grande Enne ha portato a segno un altro grande successo... Dopo aver stretto un'alleanza di ferro con la Williams e con la Rare (vedi* **Killer Instinct**), *ha raggiunto un accordo con uno dei migliori team di programmatori d'Europa, gli scozzesi DMA (gli autori di* **Lemmings**), *per lo sviluppo di software per le nuove piattaforme ludiche Nintendo. Cosa possiamo dire? Non ce n'é per NES-suno!*

NEWS NETWORK



VIDEOCOMICS



Il popolare eroe dei fumetti **Ultraverse Prime** *è in arrivo su Super NES grazie alla Malibu Interactive. Si tratta di un action/beat'em up a scorrimento orizzontale che butta piuttosto bene. Le prime foto sul prossimo numero. Sono in arrivo, sempre dalla Malibu, altri due videogames ispirati a eroi dei fumetti:* **FireArm** *e* **The Strangers. The Spawn**, *il celebre eroe creato da McFarlane, uscirà per Natale sotto etichetta Sony. Per l'occasione, il buon Todd sta lavorando a un numero speciale del comic Image che sarà incluso nella confezione. Contiamo di realizzare un'anteprima estesa già sul prossimo numero di* **Super Console**!

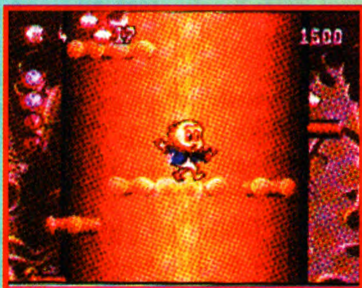
SUNSOFT NEWS

La software house americana ha terminato l'atteso **Death & Return of Superman** *(16 Mbit), che sarà presentato ufficialmente a Chicago e di cui potete già vedere una foto. Si tratta di un action/beat'em up a scorrimento orizzontale che sarà in tutti i negozi a settembre. Non sembra malvagio.* **Justice League** *(16 Mbit) è un altro picchiaduro basato sull'omonimo fumetto DC. Sono disponibili ben 12 lottatori/super eroi (Batman, Flash, Cheetah, Aquaman, Superman, Darkseid, Despero, Fire, Shrapnel, Green Arrow, Martian Manhunter e Wonder Woman).* **Speedy Gonzales** *invece è un platform abbastanza inutile che non mancheremo di recensire sul prossimo numero. Un altro celebre personaggio dei cartoni animati targati Warner Bros,* **Porky Pig**, *Taddeo in Italia, se non erro (non ho mai amato troppo i cartoni della Warner...) è il protagonista dell'omonimo videogioco Sunsoft. Nel gioco è presente persino una sezione che fa il verso al mitico* **Nebulus** *per C64 della Hewson. I creatori di* **NBA Jam**, *gli Iguana, hanno terminato* **Aero the Acrobat 2**, *che butta benissimo as well as* **Zero The Squirrel Kamikaze**, *uno spin-off di* **Aero** *piuttosto promettente. Ma il gioco più intrippante di tutti è* **Scooby Doo**, *una mega avventura dinamica che clona di brutto l'interfaccia e lo stile grafico di* **Day of The Tentacle** *(LucasArts, PC). Mega reportage il mese prossimo!*













Flash

DELL'ANNO Super Mario All-Stars (Nintendo)
MIGLIORE PUBBLICITA' Zelda (Nintendo)
MIGLIORE CONTRIBUTO ALL'INDUSTRIA Acclaim
MIGLIORE SOFTWARE HOUSE Virgin

Venerdì 13: Jason versus Wario

Wario Land, commercializzato in Inghilterra il tredici maggio scorso, ha raggiunto la prima posizione nella classifica dei giochi per console più venduti, sbriciolando tutti i precedenti record di vendita e superando in un colpo solo avversari come **NBA Jam**, **Sensible Soccer** e **Aladdin** (disponibili per diversi formati)! Nemmeno **Fifa International Soccer** per Megadrive era riuscito a fare di meglio. Ironicamente, il lancio di **Wario Land** (GB) non è stato accompagnato né da pubblicità in televisione né da particolari campagne sulle riviste specializzate. Come dire: la qualità si vende da sola...

PICCOLO SPAZIO PUBBLICITA'

In America tutto è totalmente eccellente. Le ragazze, le automobili, le scarpe da tennis. Tutto. Persino i lacci delle scarpe. Anche le pubblicità sono mitiche. Soprattutto quelle dei videogames, che debordano letteralmente

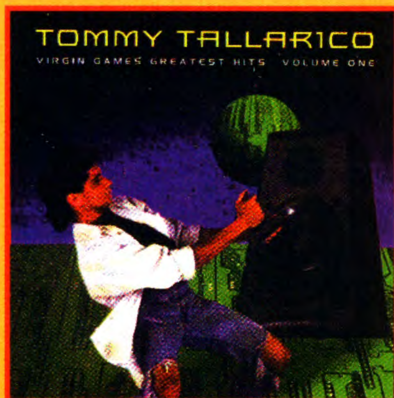




Flash

sulle riviste specializzate. Non male l'ultimo "*advertisement*" della Capcom. Il testo recita, inequivocabilmente: "***Super:*** *le strade quest'estate sono nostre*". Il riferimento a **Super Street Fighter 2**, è più che palese... Super Voto: 88%

AND HERE COMES THE MUSIC...
Chris Hulsbeck e Yuzo Koshiro hanno le ore contate! Già perché Tommy Tallarico, venticinquenne composer della Virgin, ha talento da vendere. Al suo attivo può vantare le colonne sonore

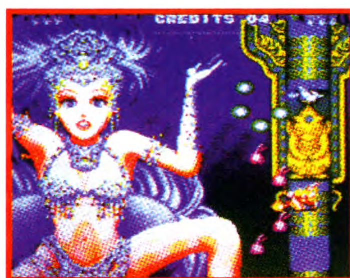


di videogiochi di successo come **Cool Spot**, **The Terminator**, **Robocop vs Terminator**, **Global Gladiators**, **Super Slap Shot** e molti altri. La Capitol Hills ha pubblicato di recente la sua prima raccolta, intitolata *Virgin Greatest Hits Volume One*. Il CD, della durata di 45 minuti circa, include sia le versioni originali sia remix. Con un po' di fortuna,

WHAT'S NEXT?

...AND NOW YOU READ IT HERE... FIRST!

* **ENTRO** *la fine dell'anno uscirà l'atteso* **Castlevania V** *per SNES. Secondo le ultimissime indiscrezioni, il gioco della Konami sarà presentato al Summer CES e incorporerà un bel chippone SFX. Speriamo di*



presentarvi le prime foto già sul prossimo numero. Intanto ci è giunta notizia che **Super Parodius 2**, *il sequel dello sparatutto a scorrimento orizzontale più demenziale della storia, dovrebbe uscire questa estate per SNES. A settembre invece potremo mettere le mani su* **Tiny Toons Adventures Wacky World of Sports**, *un gioco multievento che include parodie sportive d'ogni genere, tra cui calcio, basket, bowling et similia. Il gioco vanta qualcosa come 46 mosse speciali e oltre 800 frames di animazioni!*
More to follow...

* **GRAZIE** *all'accordo stretto di recente con la Williams (vedi* **SC5**), *la grande Enne si è assicurata il totale supporto di una delle più grandi compagnie specializzate nel settore coin-op. E quando diciamo "supporto totale" intendiamo dire che* **Mortal Kombat III**, **NBA Jam 2**, *e tutti i prossimi giochi sviluppati dalla Williams saranno disponibili esclusivamente per piattaforme Nintendo. Sega: in-your-face!*

* **SIETE** *ansiosi di conoscere le ultime notizie relative al film più atteso della stagione? No, non ci riferiamo a* **Pulp Fiction** *(Tarantino rulla), ma a* **Street Fighter 2: the movie**. *Già sapete che Van Damme sarà probabilmente Ryu, mentre per il ruolo Chun-li è stata scelta Joan Chen, partner di Steven Seagal in, ugh...* **Sfida Tra i Ghiacci**. *Che ci sia spazio anche per il buon Seagal nel medium-budget movie (35 milioni di dollari, 60 miliardi circa)? La migliore rivista cinematografica d'Europa, Empire, giura di sì... Hmmm, investigheremo... A proposito. Si vocifera nell'ambiente che la prima del film sarà accompagnata dal lancio di un un nuovo (e devastante) coin-op Capcom? Come-come?* **Street Fighter III**? *Io non ho detto niente... Restiamo ancora in casa Capcom. Avete presente il megalitico soccer della Epoch, recensito da qualche parte su questo super numero? Massì, parliamo di* **J-League Excite Stage '94**... *Orbene, la versione inglese - ribattezzata anonimamente* **Soccer Shootout** *- sarà distribuita proprio dalla Capcom. Smart move, guys...*

* **FANS** *dell'horror: avete presente quel*





mito di **Warlock**, *un low budget movie interpretato da Julian Sands, ormai giunto al terzo episodio? E' stato presentato qualche Dylan Dog Horror Fest fa, e dovrebbe essere disponibile in videocassetta. Orbebe, la Trimark ne ha tirato fuori un gioco d'azione che butta piuttosto bene e che sarà presentato a Chicago. Major coverage comin'. Intanto noleggiatevi il video.*

* **OCEAN** *a go-go! La software house di Manchester ha acquistato i diritti dalla Codemasters di* **Micro Machines** *per SNES e Game Boy. Il titolo ha già venduto oltre 250,000 pezzi nella versione MD e la cosa non ci soprende affatto perché è uno dei titoli più giocabili della storia. Oltre al giochillo delle macchinine, la Ocean distribuirà tra settembre e Natale prodotti del calibro di* **Theme Park**, **Shaq-Fu**, **Jurassic Park 2**, **NHL '95**, **Lobo**, **The Shadow**, **Green Lantern**, **Jungle Strike** *(GB)*, **European Champions**, **Choplifter III** *(GB)*, **NBA Showtime**, *e* **Michael Jordan Adventure**.

* **WRESTLING**, *once again. La Acclaim sta lavorando ad una nuova simulazione del popolare "posrt" che dovrebbe mettere al tappeto l'ultimo - deludente - gioco Capcom,* **Muscle Bomber**. *Stiamo parlando di* **WWF Raws**, *che occuperà ben 24 Mbit ed è previsto per ottobre.*

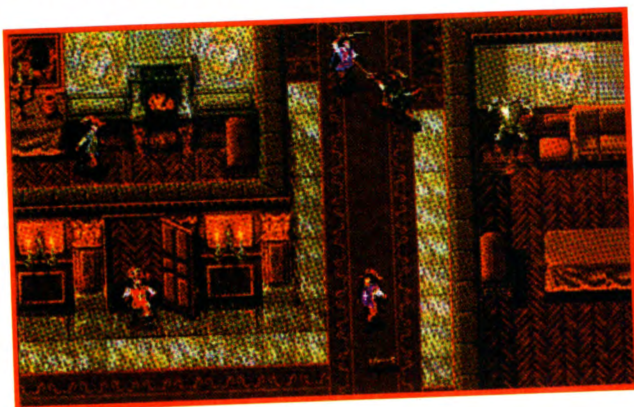
* **POTERE** *alla parola: la Bandai sta sviluppando per SNES* **Power Rangers**, *il tie-in ufficiale di un tristissimo telefilm trasmesso in Italia da Italia 1 (e da chi, se no?), basato sulle improbabili avventure di una cricca di teenagers capaci di trasformarsi nei* **Power Rangers**, *un gruppo di psedo super eroi frustrati. Per la serie "Quando Batman incontra Godzilla". Tralasciamo ogni commento perché - nonostante i nostri sforzi - questa rivista viene letta anche da fanciulli in età puberale.*

* **RICORDATE** *il mitico* **Nosferatu**? *L'arcade adventure della Seta, un mix tra* **Prince of Persia**, **Ghouls n' Ghosts** *e* **Castlevania**, *era inizialmente previsto per la fine del 1992. Poi per l'inizio del 1993. Poi per... Beh, non è mai uscito. Finalmente abbiamo avuto la conferma ufficiale che* **Nosferatu** *sarà nei negozi il prossimo settembre. Speriamo che sia la volta buona, perché il gioco butta veramente benissimo!*

* **IL NUOVO** *gioco di David "**Cool Spot**" Perry è favoloso! Si intitola* **Earthworm Jim** *e uscirà sotto etichetta Playmates. Si tratta di un super platform che setterà un nuovo standard. Fidatevi. Purtroppo la qualità della videocassetta che abbiamo ricevuto non era sufficientemente buona per tirarci fuori un paio di immagini suggestive. Dovrete aspettare ancora un mesetto, ma vi assicuro che ne vale veramente la pena!*



* **CAMBIAMO** completamente argomento: dalla Loriciel è in arrivo **The Three Musketeers** (*Les Trois Mousquetaires* in Francia), un gioco d'azione basato sul celebre romanzo di Dumas che include l'opzione per il gioco multiplo (four players on screen, grazie all'arci-noto Multi-Tap) e un sacco di bella grafica. Il gioco ripropone la prospettiva già apprezzata in titoli come **The Chaos Engine**, **Zombies** e **Kikikaikai**. La cartuccia, da 8 Mbit, sarà disponibile a ottobre.





SUGOI HEBEREKE

Console: SNES
Casa: Kemco
Genere: Azione
Formato: Cartuccia 8 Mbit
Uscita: Agosto



Ognuno di questi... er, "esseri" possiede un numero di mosse speciali apocalittico. Quando uno dei combattenti ha ricevuto un sacco di pestoni, si trasforma in una palla di gelatina e viene obliterato dallo schermo. Che sia il nuovo ***Bomberman****?*



Ecco la risposta della Kemco a ***Muscle Bomber. Herebeke*** *è un gattone totalmente idiota che ama circondarsi di personaggi bizzari e demenziali, e pare riscuotere un inspiegabile successo in Japone.*
In questo gioco, ***Herebeke*** *e i suoi amici si danno un mucchio di mazzate in scenari assurdi.*



HEBEREKE PUZZLE

Console: SNES
Casa: Kemco
Genere: Puzzle
Formato: Cartuccia 8 Mbit
Uscita: Settembre



Poteva mancare il clone di ***Tetris****? Ovviamente no,* ***Hebereke Puzzle*** *risucchia il meglio del citato rompicapo russo, lo mixa con il peggio di* ***Super Puyo Puyo*** *e - ban presto! - eccoti un giochillo "nuovo" di pacca. Oltre al gattone obeso, potrete selezionare anche uno dei suoi tre amici per la pelle, e se questo non è un buon motivo per comprare "sto gioco, allora ditemi voi...*

Flash

potreste trovarlo nei migliori negozi di musica: secondo i recensori d'oltre oceano ne vale veramente la pena.

GENTE CHE SE NINTENDE...

"***Super Mario World*** *non ha venduto milioni di pezzi perché i funghetti erano realizzati in texture mapping.*"
(Tom Garland, Advanced Graphics Division, Silicon Graphics, da Wired di giugno)

"*L'abilità di ruotare astrocaccia in uno spazio tridimensionale renderà i giochi più divertenti o semplicemente più difficili da giocare?*"
(Toshiya Inoue, Game Designer, Sega of Japan)

"*I am what I am and I'm playing my game.*"
(Leila K., Got To Get)

"*Se il divertimento che si prova giocando a* ***Mortal Kombat*** *arriva tutto dal pomodoro che svolazza per lo schermo, allora SIETE MESSI DAVVERO MALE.*"
(Marco Auletta)

"*Non mi interessa troppo la grafica. Non è importante quanto la giocabilità. E la possibilità di visualizzare una grafica strepitosa non cambierà il modo con cui programmo videogiochi.*"
(Shigeru Miyamoto, Game Designer, Nintendo)

"*Hit me with your laser-*



Flash

beam."
(Frankie Goes To Hollywood, Relax)

IMMINENTI
Ecco alcuni dei titoli che troverete recensiti o ampiamente trattati sul prossimo numero:

STUNT RACE FX
(Nintendo, Guida, SFX,





uscita prevista: 8 giugno 1994)

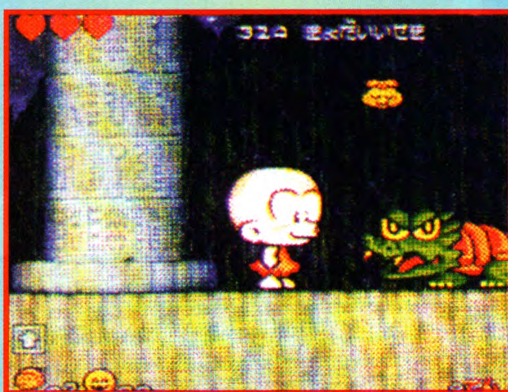
VORTEX
(Electro Brain, Azione, SFX,



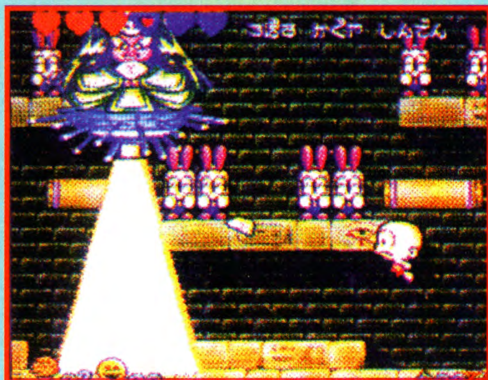
PC KID

Console: Super Famicom
Casa: Hudson Soft
Formato: Cartuccia 12 Mbit
Genere: Platform
Uscita: Luglio

Ed eccolo qua! Il crapone più simpatico della storia è pronto al grande salto: dal PC Engine al Super NES! La versione Nintendo del celebre platform occuperà la bellezza di 12 Mbit ed è prevista per la fine di luglio, e non è una semplice conversione, ma un remix dei tre episodi già usciti per l'otto bit di casa Nec! Epico!



Mario *non è più solo...* **PC Kid** *is coming!*



Jurassic Platform

SUPER TURRICAN 2

Console: SNES
Casa: SEIKA
Genere: Sparatutto
Formato: Cartuccia 16 Mbit
Uscita: Luglio/Agosto

E' finalmente terminato il sequel di uno dei migliori action game della storia del 16-bit Nintendo: ***Super Turrican****! Programmato dai grandissimi Factor 5,* ***ST2*** *occupa la bellezza di 16 Mbit contro i 4 del primo episodio. Gli effetti speciali si sprecano: Mode 7 a gogo, per non parlare di una grafica galattica che rende giustizia alle capacità del Super NES. In questo secondo episodio, oltre a recuperare le tematiche del primo, i Factor 5 si sono ispirati a giochi come* ***Super Contra Wars****,* ***Bionic Commando*** *e* ***Super Metroid****. La recensione sul prossimo numero di* ***Super Console****! Intanto vi annunciamo che i programmatori teutonici sono già al lavoro su un nuovo titolo su licenza che si annuncia semplicemente epocale... Stay tuned for more!*



In Super Turrican 2 potrete utilizzare vari mezzi d'assalto



La grafica dell'ultima fatica dei Factor 5 è semplicemente strepitosa!

MAGICAL CHASE

Console: SNES
Casa: Kemco
Genere: Azione
Formato: Cartuccia 8 Mbit
Uscita: Luglio

Dai creatori di ***Top Gear 1 & 2*** *arriva questo gioco d'azione un po' bizzarro che vanta un gameplay fuori dal comune. La vostra ragazza è stata rapita da una gang di teppistelli di quartiere e toccherà ovviamente a voi recuperarla, superando ostacoli d'ogni genere. La novità consiste nell'originale prospettiva del gioco, inclinata diagonalmente. A presto la recensione.*



La prospettiva di gioco è veramente innovativa



BREATH OF FIRE



Console: SNES
Casa: Square Soft
Genere: RPG
Formato: Cartuccia 12 Mbit + BB
Uscita: Luglio

*Programmato dalla Capcom of Japan e distribuito dalla Square Soft (**Secret of Mana**, **Final Fantasy** etc.), **Breath of Fire** è un fantasy che ha riscosso un enorme successo in Giappone. La versione in lingua inglese è finalmente terminata e il mega titolo da 12 Mbit sarà nei negozi a fine luglio. L'RPG include scenari diversissimi tra di loro (deserti, foreste, castelli, villaggi etc.), coinvolge una caterva di personaggi e vanta una grafica estremamente curata. Vi lasciamo a queste promettenti pictures, in attesa della recensione che apparirà sul prossimo numero di **Super Console**!*

JUNGLE STRIKE





Console: SNES
Casa: Gremlin
Genere: Sparatutto
Formato: Cartuccia 16 Mbit
Uscita: Ottobre '94

***Jungle Strike**, il poderoso sequel di **Desert Strike**, sta per atterrare sul Super NES dopo il successo strepitoso riscosso dalla versione Megadrive (oltre 500,000 copie vendute solo in Europa). Il gioco, sviluppato dall'Electronic Arts e distribuito dalla Gremlin, ci trasporta nelle afose foreste di un anonimo staterello del Centro America, tiranneggiato dal fetuso di turno, alias Carlos Ortega. Per la cronaca, l'Ortega non è altri se non il figlioccio del teribile General Kilbaba, il tarpano già tostato nel prequel, **Desert Strike**. In **Jungle Strike** avrete la possibilità di organizzare raid aerei (vi sono 30 missioni disponibili) scegliendo il vostro velivolo tra quattro mezzi d'attacco e cinque co-piloti... Preparatevi ad un super speciale che apparirà puntualmente sul prossimo **Super Console**.*

SYNDICATE

Console: SNES
Casa: Virgin
Genere: Strategico
Formato: Cartuccia 16 Mbit + BB
Uscita: Ottobre '94



*Forse il gioco più originale del 1993, **Syndicate** esce finalmente in versione Super NES. Sviluppato originariamente per PC, il titolo dei Bullfrog può essere definito un grande gioco d'azione che include diversi elementi strategici. Ambientato in un futuro ormai dominato interamente da grandi corporations (lobby internazionali), **Syndicate** vi dà la posibilità di diventare padroni del pianeta eliminando fisicamente i vostri avversari, grazie all'intervento di killer di professione, da voi controllati direttamente.*

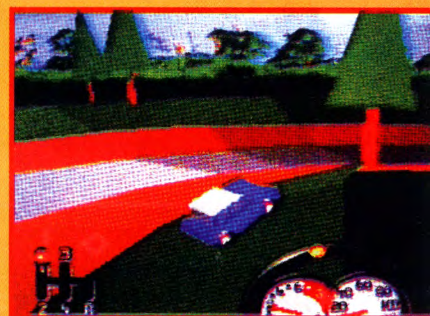


*La versione di **Syndicate** per SNES vanta una serie di spettacolari novità rispetto a quelle già disponibili che elenchiamo brevemente:*
***1)** Possibilità di giocare in due o quattro contemporaneamente, oppure di selezionare un "Versus Mode", selezionando dei team oppure, "tutti contro tutti". L'ideale per perdere tre amici in un colpo solo.*
***2)** E' stato incluso un "training mode" che permette di visitare una città creata a caso dal computer per testare il vostro equipaggiamento bellico sui malcapitati droidi che la abitano.*
***3)** Sono presenti 50 città completamente nuove, nonché missioni inedite rispetto alle versioni per home computer.*
***4)** La Nintendo ha protestato per l'esplicita violenza dell'originale, per questo nella versione per SNES tutti i vostri rivali sono diventati cyborg, anziché umani. Ovviamente è stato eliminato il sangue... Don't piach...*
***5)** Il gioco sarà compatibile con il mouse Nintendo...*
Recensione imminente!

Flash

uscita prevista: settembre)

POWERSLIDE
(Elite, Guida, SFX, uscita prevista: settembre)



THE INCREDIBLE HULK
(US Gold, Azione, 16 Mbit, uscita prevista: fine luglio)

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

* Lo sapevate che i Rare, gli sviluppatori di **Killer Instinct** per Project Reality insieme alla Williams, originariamente si chiamavano Ultimate e hanno realizzato i migliori giochi di sempre per Spectrum Sinclair?
* A proposito, sapete che il buon vecchio sir Clive Sinclair, l'inventore dello Spectrum, ha lanciato da poco in Inghilterra una nuova bicicletta/motorino che funziona ad energia elettrica e/o benzina?
* Sapete che la colonna sonora di **Super Adventure Island** è stata realizzata da quel geniaccio di Yuzo Koshiro? Ma andrà mai in vacanza?!?



SUPER CONSOLE NEWS NETWORK

DOLUCKY'S SOCCER

Console: SNES
Casa: Imagineer
Genere: Sportivo
Formato: cartuccia 8 Mbit
Uscita: Luglio



Il nuovo gioco della Imagineer è una simulazione di calcio totalmente demenziale, che ha come protagonista la mascotte ufficiale della software house nipponica: **Dolucky**. *In questo gioco, le squadre di calcio sono costituite da animaletti come volpi, talpe, procioni... La grafica, obesa e fumettosa, è qualcosa di mitico! Speriamo solo che non si riveli una tavana galattica come* **Megaman Soccer...** *Per saperlo dovrete aspettare la recensione che apparirà sul prossimo numero di* **Super Console**!



KARATEBU

Console: Super Famicom
Casa: Culture Brain
Genere: Picchiaduro
Formato: Cartuccia 16 Mbit
Uscita: Luglio/Agosto

Dai creatori di **Ultimate Fighter**, *arriva l'ennesimo picchiaduro ad incontri in cerca d'autore:* **Karatebu**. *Oltre alla solita caterva di mosse speciali e di improbabili attacchi, vi farà piacere sapere che il gioco è basato su un manga piuttosto popolare in Japone. Dobbiamo forse aggiungere altro?*





CANNON FODDER

Casa: Sony
Console: SNES
Genere: Azione/Strategico
Formato: Cartuccia
Uscita: Settembre/Ottobre

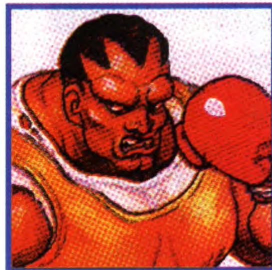
Sviluppato originariamente su Amiga, **Cannon Fodder** *è uno dei titoli più originali degli ultimi anni. Si tratta di un simulatore di guerra totalmente demenziale programmato dai Sensible Software, gli autori dell'omonimo e mai troppo lodato* **Soccer**. *Anche in questo caso, come per* **Syndicate**, *la Nintendo ha stressato non poco perché fosse rimosso il sangue che zampillava alla grande nelle versioni per home computer. In compenso,* **CF** *per SNES vanta ben 30 nuove missioni, nonché cinque personaggi cardine che potrete impiegare nel corso dei combattimenti. La grafica è stata completamente ridisegnata e il sonoro include molte più voci digitalizzate. I Sensible sono attualmente al lavoro per convertire* **Sensibile World of Soccer** *anche per SNES. L'uscita del gioco è prevista per Ottobre. Cool...*





STREET FIGHTER 2: IL FUMETTO







Street Fighter 2 rappresenta uno dei maggiori successi commerciali nella storia dei videogames. Dopo aver raggiunto quote di vendita assurde, il picchiaduro Capcom si avvia a diventare presto un film (budget da 35 milioni di dollari, Jean-Claude Van Damme nel ruolo di Ryu) e un nuovo fumetto. Per lo speciale sul film vi rimandiamo al prossimo numero, mentre per un "first-look" sul manga non girate pagina perché è qui, in your face!

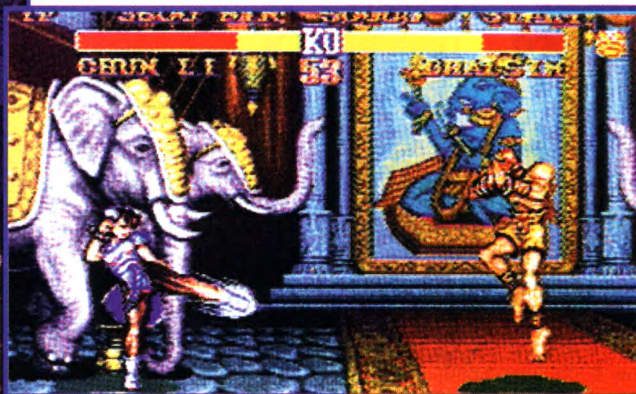






FAMMI UN PO' VEDERE...

L'autore di **Street Fighter 2**, il fumetto, è Masaomi Kanzani, che i più attenti nippofanatici conosceranno benissimo come responsabile della serie **Xenon**, tradotta in italiano dalla Granata Press. **Street Fighter 2** è edito in Japan dalla Tokuma Intermedia e lo scorso aprile è stato lanciato anche in versione americana nella collana Super Action Series della Tokuma Comics (distribuito dalla Viz Comics). Rallegratevi perché uscirà presto anche in Italia. Ma adesso basta con le parole e spazio alle tavole!



In Giappone, il successo di Street Fighter II: il fumetto, è stato enorme: oltre un milione di copie vendute!



PREVIEW

SPARKSTER: THE

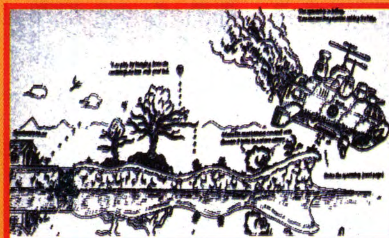




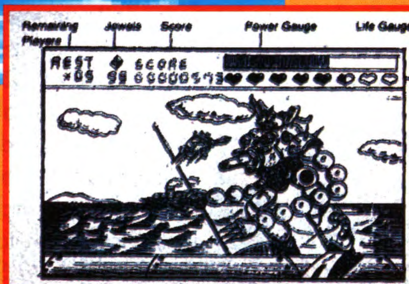
COLORARE GLI SPAZI BIANCHI

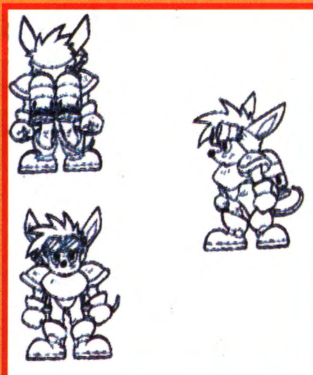
Super Console ha ottenuto alcuni dei preziosi schizzi dei grafici e dei game designer della Konami. Il materiale è molto interessante perché, oltre a mostrare tutti gli elementi che concorrono a determinare lo sviluppo del gioco, illustra quello che è il processo creativo del programmatore. In dettaglio:

SCENARIO LACUSTRE
Questo disegno si riferisce ad un'area lacustre del mondo di Ellhorn. Già da questa immagine possiamo individuare il probabile effetto di riflesso che vedremo nel gioco finale, nonché la ridicola astronave di **Sparkster**.



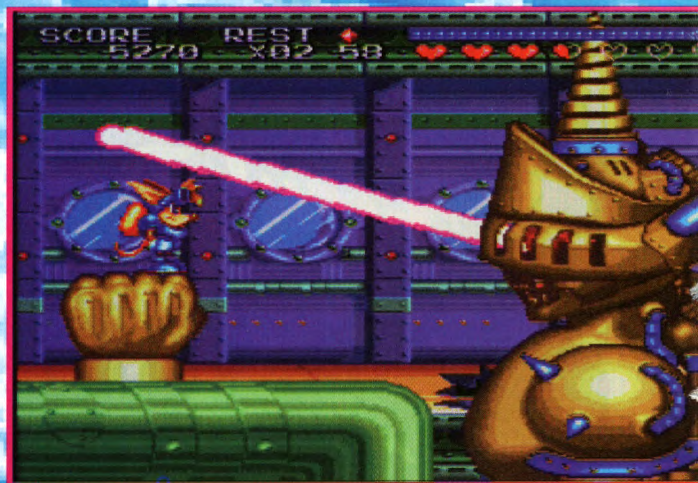
BOSS FINALI
Questa immagine ci permette di farci un'idea su cosa dobbiamo aspettarci alla fine di ogni livello: questo boss finale meccanico è semplicemente apocalittico! Dal layout dello schermo possiamo anche dedurre che dovremo raccogliere un certo numero di gioielli (jewels).





SPARKSTER PIU' MATURO
Se paragonate questo schizzo di Sparkster con il personaggio che già avevamo conosciuto nella versione Megadrive, possiamo immediatamente notare che è caratterizzato da un cipiglio più deciso. Sparkster appare più determinato e maturo e questo probabilmente è da attribuire all'età: questa avventura si svolge ben cinque anni dopo la prima e - si sa - anche gli opossum invecchiano...

La Konami è famosa per aver creato alcuni degli eroi più originali dei videogames: Simon Belmont (Castlevania), Vic Viper (Gradius), il dinamico duo Twinbee/Winbee (Pop'n'Twinbee) e, più di recente... Sparkster, un simpatico opossum che i megadrivers considerano la versione grunge di Sonic The Hedgehog. Orbene, come rivelato in anteprima qualche mese fa, Sparkster ha deciso di fare visita ai possessori del Super NES e ha scelto Super Console come strumento di spudorata propaganda...





ROCKET KNIGHT



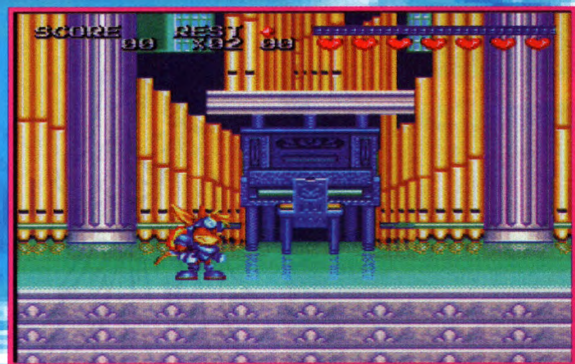






C'ERA UNA VOLTA...

...**Rocket Knight Adventures**, un grande gioco per Megadrive, che ha proposto la sfida tra **Sparkster** - un opossum corazzato - e Pigstar, un terribile beota che, insieme alla sua cricca di balordi patentati, ha compromesso la felicità del pianeta Ellhorn, patria del nostro eroe. Dopo un'epica battaglia, vinta ovviamente dall'opossum, la pace è tornata a regnare suprema sul planetoide. Ciononostante **Sparkster** non ha dormito sugli allori, ma si è allenato costantemente per migliorare le sue prestazioni in combattimento, nell'eventualità di una nuova minaccia. Lungimirante: dopo cinque anni, il dramma scoppia nuovamente, per la gioia di grandi e piccini. La principessa di Ezinahcem (che, fateci caso, è "mechanize" scritto al contrario) è stata rapita dal malefico Colonel Wolf, un criminale intergalattico che farebbe sembrare Pigstar una nonnina in pensione. Ed eccoci quindi nuovamente impegnati a stanare mostri d'ogni genere in oltre 31 livelli, per salvare la dolce pulzella e rivenderla al mercato dell'Est, in cambio di un dannato sorcio.









TECNICHE D'ATTACCO

Come dicevamo, **Sparkster** ha sviluppato una serie di mosse devastanti negli ultimi cinque anni, molte delle quali indispensabili per progredire nell'avventura. Ora, siccome siamo dei tipi precisi, abbiamo pensato che sarebbe una bella cosa presentarvele tutte:

ATTACCO ROTANTE
Premendo il tasto Left o Right sul vostro joypad farete ruotare a velocità cosmica il vostro opossum preferito, scagliandolo contro i malcapitati che hanno osato infastidirlo... Ocio alla nausea, però...

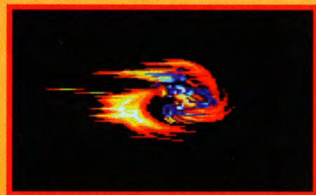
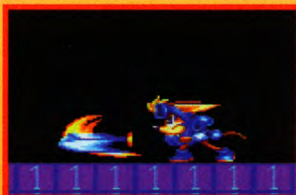
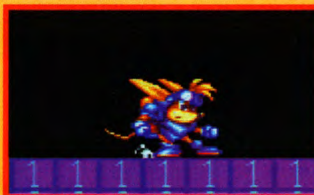
SONIC RUN
Come il più noto porcospino europeo, anche **Sparkster** può correre a velocità rapidissima...

VISTA BIONICA
Alcuni piccoli animali soffrono di difetti alla vista. Non Sparkster. Il nostro opossum può infatti dare uno sguardo in lontananza e decidere il percorso da seguire.

SCIABOLATA
Utilizzando il jet-pack alla massima velocità, potrete procedere a spada tratta affettando tutti i nemici come se fossero del pan carré.

CODA BIONICA
Se in **Bionic Commando** potevate usare un braccio meccanico per appendervi agli alberi o alle rocce, in **Sparkster** potrete fare altrettanto con la vostra coda prensile.





CASA
KONAMI

DATA DI USCITA
AUTUNNO

GENERE
AZIONE

MACCHINA


I CATTIVI

Eccovi alcuni dei tarpani che affronterete nel corso dell'avventura:

WOLFFANG
La tipica mezza tacca. Gioca un ruolo da comparsa e non impiegherete molto a sbatterlo fuori dallo schermo. Definitivamente...

AXEL GEAR
Chi ha avuto la fortuna di giocare la versione Megadrive avrà già fatto conoscenza di quel buffone di Axel Gear, classico perdente e bullo di periferia a tempo perso. Torna ora più incapperato che mai per le mazzate subite. Deve eterna riconoscenza a Colonel Wolf, che gli ha salvato la vita. E' lui il responsabile materiale del rapimento della principessa.



TEMPER-DRILLN
Un colossale beota che darà molto filo da torcere al nostro **Sparkster** e che andrebbe preso a craniate sulle gengive solo per il nome che porta.

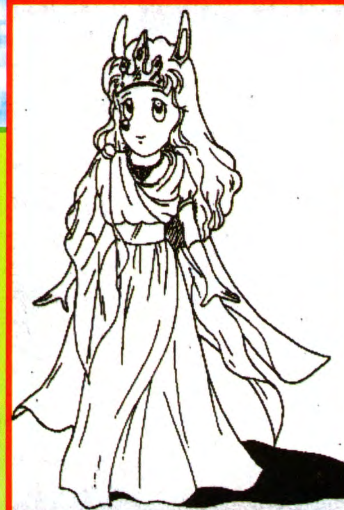
COLONEL WOLFENHEIM
Amico di **Wolfenstein 3D** e cugino di Ezechiele lupo, Wolfenheim è il leader dei cattivi. Può essere definito un vero e proprio bastardo (non si conosce l'identità del padre, ma pare fosse un maremmano), in quanto incrocio (ma senza semaforo)...



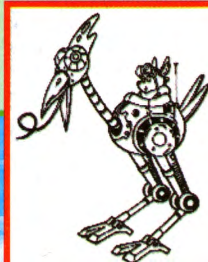
GENERALISSIMO LIONESS
E' alla ricerca della misteriosa tecnologia del regno di Ezinahcem, gelosamente custodita dalla principessa. Per questo motivo ha comandato alla cricca di mercenari a tempo perso capeggiata da Wolf di rapire la tipa...

I BUONI

LA PRINCIPESSA
No, dico, e noi dovremmo rischiare la vita per un simile cesso? Er... Scusate, un attimo di annebbiamento mentale. **Sparkster** - dicevamo - è pronto a sacrificarsi pur di salvare la principessa dalle grinfie del malefico Colonel Wolf. Per cautelarsi, il tarpano ha fatto installare da Axel Gear un missile nucleare nel medaglione della principessa, pronto ad esplodere in qualunque momento...



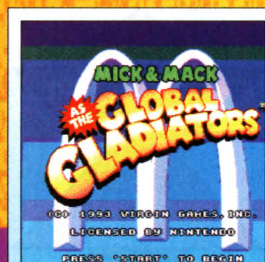
STAMPEY-DO
Che ne direste di cavalcare una gallina meccanica gigante per evitare di consumare le suole delle vostre nuove Air Jordan? Con quello che costano, questo ed altro! **Yoshi** non sei nessuno...





GLOBAL GLADIATORS

PREVIEW



CASA
VIRGIN

DATA DI USCITA
SETTEMBRE

GENERE
PLATFORM

MACCHINA

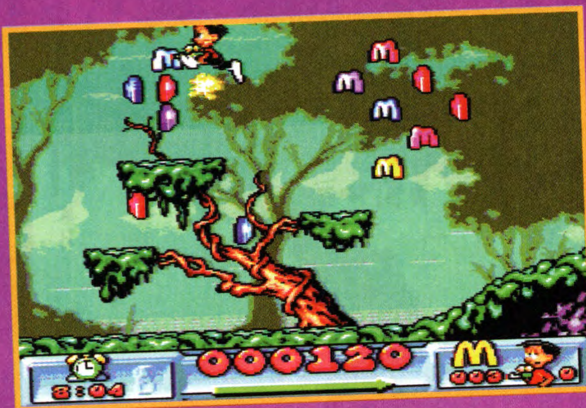






Vi sarà sicuramente capitato di mangiare da McDonald's. Sfortunatamente a uno studente come me capita spesso, e mi capita anche di osservare quelle strane scatolette indirizzate ai consumatori più giovani. Le chiamano Happy Meal (letteralmente pasto felice) e abbinano alla solita porzione di conservanti, additivi e Coca Cola anche un giochino in plastica. Forse pensano di far felici quei piccoli bambinetti, ma non pensano che quelle robacce su di loro hanno un effetto più deleterio che su esseri umani già cresciuti. E' così che ci si ritrova ad avere un ragazzino come protagonista di questo gioco. Mastica continuamente una cicca e imbraccia uno di quei fucili ad acqua modello Liquidator da qui esce però un fluido giallo tipo mastice. Questo simpatico personaggio è stato inserito, guarda un po' che fantasia, in un platform game di quelli che abbiamo visto decine di volte. Se da McDonald's pensano che questo sia il modo migliore per farsi pubblicità... bè ci prendono proprio per scemi. Nel demo giocabile che abbiamo visionato, abbiamo riscontrato la totale assenza dell'anche minima traccia di originalità. Un perfetto platform in[illegible] standard: grafica tipo cartoons, dozzine di bonus da raccogliere, velocità nella norma. Ragazzi, vi parlo con il cuore in mano (che schifo): è questo che volete? L'ennesimo clone di **Sonic**? Rispondetemi di no, per favore!



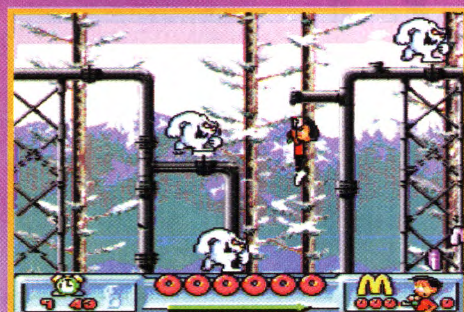


La grafica è sicuramente il lato più curato di tutto il gioco, sia gli sprite che i fondali sono ottimamente disegnati. A proposito dei livelli, il gioco si sviluppa in sei livelli che vi vedranno impegnati ad attraversare ambientazioni diverse che vanno dalla foresta nera, al polo, fino ad arrivare a una fabbrica tossica e ad alcuni livelli segreti.

Con questo saluto benaugurante per il futuro vi rimando ai prossimi SuperNumeri, in cui sicuramente troverete una recensione definitiva di questo gioco, che sembra già in fase molto avanza di realizzazione.











THE JUNG

REVIEW



Mowgli segue le orme di Tarzan



Appeso a una liana, Mowgli riflette sul senso della vita

Prendete uno dei film a disegni animati di maggior successo nella storia del cinema, aggiungeteci l'ormai stracollaudato schema di gioco creato da Dave Perry e adottato per classici del genere piattaformico quali **Mick & Mack Global Gladiators, Cool Spot** e **Aladdin**, sbattete il tutto su una cartuccia da 16 Mega e otterrete il gioco recensito sulle pagine che avete di fronte. The Jungle Book narra in forma interattiva la storia di Mowgli, il cucciolo di uomo abbandonato nella giungla, sottratto a una brutta fine dalla pantera nera Bagheera, allevato da un branco di lupi e quindi lasciato ad avventurarsi da solo in questo mondo non molto confortevole. Nel gioco dovrete guidare Mowgli in un viaggio avente come meta il posto da cui l'imberbe fanciullo è provenuto: la civiltà. Un viaggio lungo 11 immensi livelli a scorrimento multidirezionale costellati di varie e molteplici insidie animali, vegetali e minerali, con in testa la famigerata quanto ferocissima tigre Shere Kahn e i non meno temibili Kaa il boa e l'orangutan Re Luigi (e relativi sudditi). Per rendere la cosa meno difficoltosa di quanto appare, Mowgli verrà spesso aiutato in vari modi da amici come la suddetta Bagheera e, soprattutto, il panciuto orso Baloo, fonte dei momenti più divertenti di questo platform.



L'alba dell'uomo...



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia



Se lasciate Mowgli inattivo, lo vedrete ballare, incavolarsi o giocare con una banana: un mito

LE BOOK



LA LEGGE DELLA GIUNGLA

Obiettivo del gioco è semplicemente quello di passare al livello successivo, cosa che si ottiene venendo faccia a faccia con uno degli amici di Mowgli (come ad esempio l'orso Baloo), i quali lo attendono a una notevole distanza dal punto di partenza. Fra quest'ultimo e il compare di Mowgli stanno ovviamente numerose insidie animali e vegetali. Fra le prime si segnalano scimmie, insetti, serpenti e formichieri dalla lingua guizzante mentre le seconde comprendono piante selvatiche che hanno il brutto vizio di proiettare all'indirizzo di Mowgli i micidiali aculei che adornano le loro foglie nonché un'altra non meglio identificata mostruosità botanica che sputa triadi di letali baccelli pelosi a intervalli regolari. Fortunatamente non tutta la fauna e la flora della giungla nutre risentimento nei confronti del nostro cucciolo di uomo, ma bensì lo aiuta a raggiungere sezioni del livello altrimenti inaccessibili. Libellule, pappagalli, foglie formato extra-large, macigni di forma cubica e serpentelli raccolti a spirale sono alcuni di questi mezzi di trasporto.

NBA GEM

Per coloro che oltre a completare un gioco vogliono avere la soddisfazione di conseguire un punteggio ragguardevole, **Jungle Book** propone gemme di colore verde e altre di colore rosso, distribuite nei punti più disparati (spesso non visibili) di ciascun livello. Queste pietruzze non servono a completare il livello, come nella versione Megadrive, ma soltanto a incrementare sensibilmente il punteggio, cosa che in effetti rende la versione SNES più facile di quella per la console della Sega. Forse anche troppo.



Yeepaa!



Level Complete
RED GEMS
17



Raggiungete un elefantino e quando morirete ricomincerete dal punto in cui l'avete incontrato

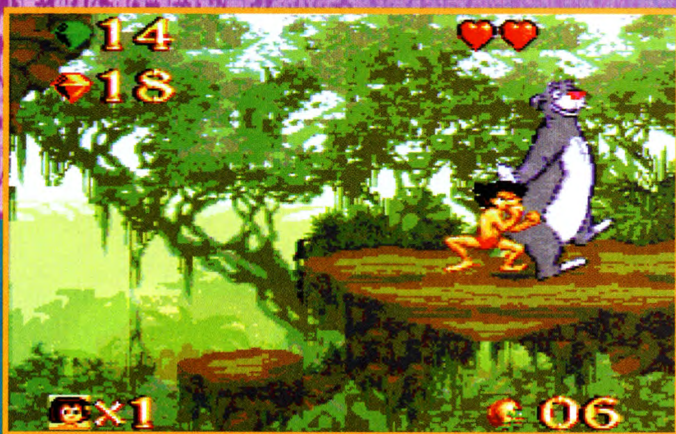
ANDO' VAI SE LA BANANA NON CE L'HAI?

In un mondo selvaggio e primordiale come quello dove Mowgli è cresciuto, le armi da fuoco c'entrano poco. Del resto, siamo di fronte a un gioco tratto da un film della Disney, e i film di questa casa sono notoriamente rivolti a un pubblico composto di bravi ragazzi. E' vero o non è vero? Ad ogni modo, Mowgli deve pur difendersi in qualche modo dalle numerose insidie organiche che popolano la giungla e fortunatamente la natura (per non dire il team che ha programmato il gioco) è stata abbastanza generosa a tale riguardo, mettendo fin dall'inizio a sua disposizione una quantità infinita di banane, poco saporite forse, ma molto efficaci se lanciate contro una scimmia o altra creatura ostile. La quantità di banane da lanciare per liquidare un nemico varia a seconda della natura di quest'ultimo (inutile comunque cercare di prendere a bananate una di quelle dannate piante spinose, perché ne sono assolutamente immuni). Un'altra arma di cui Mowgli può disporre, anche se in numero limitato, è fornita dalle noci esotiche reperibili in diversi punti del percorso.

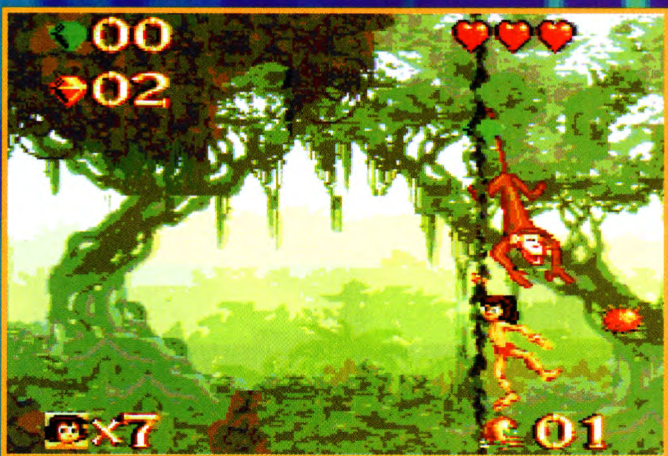
COMMENTO

Per quanto mi riguarda, i film a cartoni animati di casa Disney sono fra le cose più belle che esistano nell'universo. Per questo motivo, mi risulterebbe difficile bocciare anche il più osceno dei giochi se in esso ci fosse qualche personaggio creato dalla magica matita di Walt e dei suoi collaboratori. Fortunatamente, **The Jungle Book** non mi causa alcun problema a tale riguardo, in quanto è indiscutibilmente un platform di eccellente fattura (provate a dirmi che non è così e vi prendo a cartucciate in fronte!). La grafica rapisce immediatamente gli occhi e non li molla più: è TROPPO bella! Mowgli e compagni sono animati in maniera egregia, quasi come se fossero stati tolti di peso dal film. Il sonoro non è meno esaltante: ci sono tutti i motivi udibili nel film (e non potrete fare a meno di fischiettarne qualcuno, tanto sono gustosi) nonché tutti i suoni che ci si aspetta di sentire nella giungla. E il gioco vero e proprio? Beh, intanto diciamo che è evidente la presenza dello zampino di Dave Perry nello schema di gioco: **Global Gladiators** è il primo titolo che mi è venuto in mente quando ho mosso i primi passi nella giungla. Non pensate però che la cosa mi dispiaccia. Ho sempre considerato **GG** un buon platform e il fatto che **Jungle Book** ne riprenda la dinamica lo rende automaticamente apprezzabile. Forse di azione non ce n'è molta, ma i livelli sono di una vastità notevole e ricchi di varietà geografica. Per me, insomma, è okay.

Fabio



L'incontro con l'orso Baloo decreta la fine del livello



A proposito, sapete che faranno un remake del Pianeta delle Scimmie?

COMMENTO



A differenza di Fabio, non sono mai stato un grande estimatore dei cartoons di Walt Disney, per cui un platform avente per soggetto un film prodotto da questa pur gloriosa compagnia non mi induce a saltare sulla sedia. Il gioco, poi, non è 'sta gran cosa. Sì, certo, ha una grafica di gran classe, un sonoro altrettanto ben curato e 11 livelli molto vasti e pieni di cose da fare, nemici da fronteggiare (anche se non tanti), bonus da raccogliere, trampolini su cui rimbalzare...insomma tutto quanto è lecito aspettarsi da un platform oggi come oggi. Il solo problema, ma grave, è che lo schema di gioco è troppo semplice e arrivare all'undicesimo e ultimo livello non è poi così difficile: tre-quattro giorni (forse anche meno) di gioco intenso sono sufficienti per completare tutto quanto. I fans di Walt Disney e le sue creazioni non avranno certo bisogno di raccomandazioni per andare ad acquistarlo: in effetti il gioco della Virgin risulta un'ottima trasposizione digitale del film, con tutta la storia di Mowgli e compagni narrata fra uno stage e l'altro. Sotto questo aspetto, **The Jungle Book** è un ottimo gioco ma come platform lascia alquanto a desiderare.

Juza







Di fronte al serpentello, Mowgli non riesce a fare di meglio che precipitare







CASA	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 90
▲ Praticamente impeccabile, con animazioni al velluto e fondali da applauso a scena aperta
▲ L'impareggiabile stile grafico della Disney

SONORO 93
▲ Tutti i motivi del film e una giungla acusticamente perfetta!

GIOCABILITÀ 85
▲ Lo schema di gioco è fluido...
▼ ...ma i comandi danno qualche problema

LONGEVITÀ 83
▲ Livelli molto vasti
▼ Di azione non ce n'è poi così tanta e la struttura di gioco è uno zinzino troppo semplice

GLOBALE 85
Una grande festa per occhi e orecchie ma non altrettanto esaltante come puro e semplice platform

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L.	249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L.	279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L.	299.000
Mega Key	L.	35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L.	59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L.	49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L.	99.000

LE NOVITÀ

Brett Hull Hockey	L.	99.000
Castelvania	L.	109.000
Chaos Engine	L.	119.000
Combat Cars	L.	109.000
Dragon Ball Z	L.	139.000
Dragon Lair	L.	99.000
Fatal Fury 2	L.	Tel.
Harb Ball 94	L.	109.000
Incredible Hulk	L.	Tel.
Joe e Mac	L.	99.000
Kick Off 3	L.	109.000
Marko's Magic Football	L.	109.000
Pete Sampra Tennis	L.	109.000
Ryan Giggs Soccer	L.	89.000
Speed Racer	L.	99.000
Subterrania	L.	129.000
Street of Rage 3	L.	129.000
Virtua Racing	L.	139.000

I RICHIESTISSIMI

Addams Family	L.	99.000
Aladdin	L.	89.000
Art of Fighting	L.	99.000
Cool spot	L.	109.000
Dashing Desperados	L.	115.000
Eternal Champion	L.	139.000
Ex Ranza	L.	89.000
Fifa Int. Soccer	L.	109.000
Flash Back	L.	99.000
Formula 1 Racing	L.	124.000
Golden Axe 3	L.	69.000
James Pond 3	L.	109.000
Jungle Strike	L.	109.000
Jurassic Park	L.	109.000
Kick Off	L.	109.000
Land Stalker	L.	105.000
Last Action Hero	L.	125.000
Lethal Enforce	L.	139.000
Micro Machine	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	99.000
NBA Jam	L.	95.000
NHLPA Hockey 94	L.	115.000
Robocop 3	L.	109.000
Rocket Knight ADV	L.	89.000
Senna GP2	L.	69.000
Sonic 2	L.	79.000
Sonic 3	L.	99.000
Tom e Jearl 2	L.	124.000
Street Fighter 2	L.	129.000
Street of Rage 2	L.	99.000
Sunset Riders	L.	109.000
Thunder Force IV	L.	59.000
Tiny Toons	L.	109.000
Turtles Hyper Stone	L.	115.000
Turtles Tournament Fighter	L.	129.000
Ultimate Soccer	L.	109.000
Wimbledon Tennis	L.	115.000
Winter Olimpic Games	L.	129.000
Zool	L.	125.000
Zombie ate my Neighbors	L.	115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L.	59.000
Andre Agassi Tennis	L.	69.000
Batman Returns	L.	59.000
Bubsy	L.	79.000
Cliffanger	L.	89.000
David Robinson Basketball	L.	69.000
Dracula	L.	89.000
E.A. Hockey	L.	59.000
Golden Axe 3	L.	79.000
Gods	L.	79.000
John Madden 92	L.	59.000
Kid Chamaleon	L.	39.000
Magis Saga	L.	65.000
Puggsy	L.	79.000
Sensible Soccer	L.	89.000
Tale Spin	L.	65.000
Tazmania	L.	59.000
Test Drive 2	L.	59.000
Thunder Force 3	L.	69.000
Thunder Force 4	L.	59.000
World of Illusion	L.	75.000

DISPONIBILI VIRTUA RACING E STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart	L.	259.000
Super Famicom Scart	L.	369.000
Super Nintendo Italy + Game	L.	299.000
Joy Pad	L.	36.000
Joy Stick Programmabile	L.	119.000

LE NOVITÀ

Bastard	L.	159.000
Brett Hull Hockey	L.	129.000
Bug Bunny	L.	119.000
Chaos Engine	L.	119.000
Charles Bar kley-Jam	L.	129.000
Choplifter 3	L.	99.000
Claymates	L.	109.000
Dragon	L.	149.000
Dragon Ball Z 2	L.	179.000
Eek the Cat	L.	119.000
Fatal Fury 2	L.	189.000
Figa International Soccer	L.	Tel.
Young Merlyn	L.	129.000
Jammit	L.	109.000
Jim Power	L.	145.000
Joe e Mac 3	L.	139.000
Kick Off 3	L.	129.000
King of Monster 2	L.	189.000
NBA Shodown Basket	L.	139.000
NHL Hockey 94	L.	119.000
Pirates of Dark Water	L.	Tel.
Ranma 1/2 4	L.	189.000
Ryan Giggs Champions	L.	129.000
Secret of Mana	L.	129.000
Soccer Kid	L.	109.000
Side Pocket	L.	109.000
Speedy Gonzales	L.	139.000
Super Bomberman 2	L.	159.000
Super Ice Hockey	L.	129.000
Super Metroid	L.	149.000
Super Street Fighter	L.	Tel.
Tetris 2	L.	109.000
Time Trax	L.	109.000
World Cup Striker	L.	129.000
X Kaliber 2097	L.	129.000
4061 Bear	L.	129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L.	139.000
Alien 3	L.	129.000
Another World	L.	145.000
Art of Fighting	L.	179.000
Blues Brothers	L.	139.000
Bubsy	L.	129.000
Bulls VS Blazers	L.	89.000
Clay Fighter	L.	129.000
Daffy Duck	L.	139.000
Dragon Ball Z	L.	99.000
Dragon Ball Z 2	L.	159.000
Equinox	L.	169.000
Fatal Fury 2	L.	149.000
Kiki Kiki Kay Kay	L.	129.000
Younr Merlin	L.	129.000
Mario all Star	L.	139.000
Megaman X	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	129.000
NBA Jam	L.	129.000
Nigel Mansell	L.	139.000
Pop Twee Bee 2	L.	149.000
Ranma 1/2 2	L.	149.000
Secret of Mana	L.	149.000
Street Fighter Turbo	L.	129.000
Striker	L.	119.000
Super Mario Kart	L.	119.000
Super Volley Ball 2	L.	139.000
Turtles Torunament Fighter	L.	139.000
Wordl Heroes	L.	139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Alien 3	L.	79.000
Asterix	L.	79.000
Axelay	L.	79.000
Addams Family 2	L.	79.000
Batman Returns	L.	69.000
Cool Spot	L.	89.000
De(ad Dance	L.	89.000
Dracula	L.	79.000
Final Fight 2	L.	69.000
Flash Back	L.	79.000
Jurassic Park	L.	89.000
Parodius	L.	79.000
Pop Twee Bee 2	L.	89.000
Super Bomber man	L.	79.000
Tiny Toons	L.	79.000

DISPONIBILE FIFA INTERNATIONAL SOCCER E SUPER STREET FIGHTER (25/06/94)

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L.	539.000
Mega CD 2 Pall	L.	539.000
CDX	L.	89.000
Batman Returns	L.	99.000
Cliffhanger	L.	129.000
Dracula	L.	139.000
Dragons Lair	L.	139.000
Ecco the Dolphin	L.	99.000
Final Fight	L.	79.000
Jaguar XJ 220	L.	129.000
Jurassic Park	L.	119.000
Lethal Enforce	L.	149.000
Microcosm	L.	129.000
Prize Fighter	L.	109.000
Sewer Shark	L.	109.000
Silpheed	L.	119.000
Sonic CD	L.	119.000
Wonder Dog	L.	79.000

PER ORDINI TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

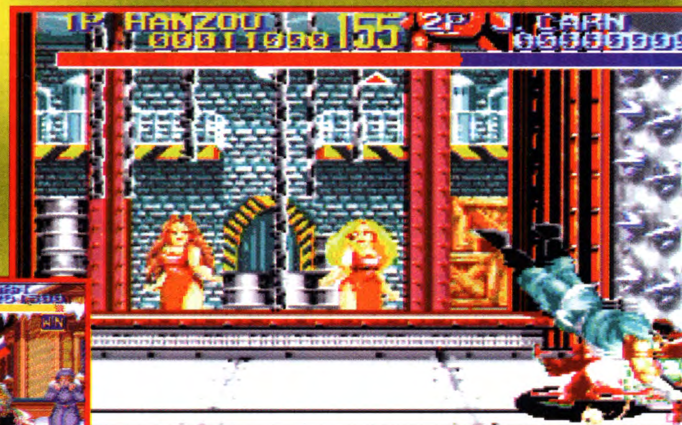



WORLD

REVIEW









In questo schermo non solo vi farà male l'avversario, ma anche quei begli spuntoni lì a destra!

Cosa ci vuole per creare un gioco di successo? Innanzitutto inventiva ed originalità e mi pare che in questo caso davvero non esistano sia l'una che l'altra. Ma cosa pretendere ormai dai picchiaduro che al giorno d'oggi si riducono unicamente a cloni informi l'uno dell'altro, tanto da non riuscire più a distinguere l'uno dall'altro? Il presente **World Heroes 2**, come molti altri titoli SNK, certo non può dirsi nulla di innovativo: l'interesse che per esso scaturì derivò unicamente dal fattore grafico curato all'inverosimile così come per il sonoro. Tutto il resto passava in secondo piano forse proprio perché inesistente. Qualcuno però, nel convertire il presente gioco su sedici bit, pare aver dimenticato che il Super Nintendo non è il Neo Geo e che tutti gli aspetti interessanti della versione SNK sarebbero anche potuti andare persi. Cosa sarebbe rimasto allora? Vediamo...



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

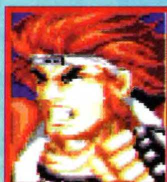


TUTTI I PINPINOTTINI MINUTO PER MINUTO

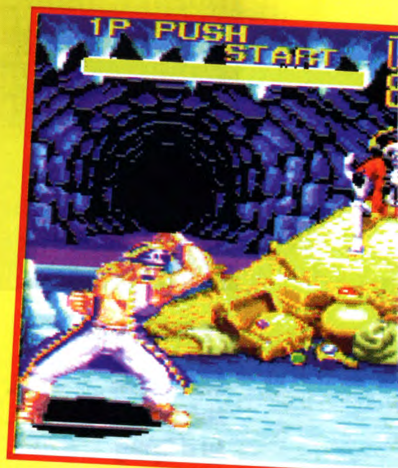
Neanche a dirlo la presente conversione di **World Heroes 2** riprende tutti i personaggi che contraddistinguevano la precedente e, parimenti, le singole caratteristiche principali. Alcuni di loro sono vecchie conoscenze (vedi Hattori Hanzo ed altri beoti), altri invece fanno la loro gioconda comparsa unicamente in questa seconda parte.



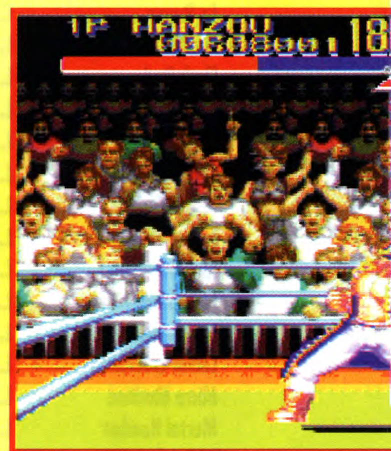
HATTORI HANZO: sicuramente il più mitico di tutti, in primo luogo perché appartenente all'antica famiglia Iga ribellatasi allo shogun durante l'epoca feudale nipponica, secondo perché compare anche in un altro picchiaduro (o Katanaduro) targato SNK davvero interessante e, oltretutto, tra poco disponibile anche in versione Super Nintendo. Naturalmente Hattori Hanzo rappresenta il classico mix di media velocità, media agilità, media potenza nei colpi e via discorrendo. Possiede inoltre prese con lancio abbastanza temibili: provate ad avvicinarvi all'avversario e premere il pulsante R e per cena avrete pizza brasata al salto.



HIGASHI FUMA: (e chi se ne frega? Oltretutto in redazione è vietato fumare...NdPaolo) qui davvero ci viziano con le trasposizioni storiche dei maggiori patriarchi delle famiglie ninja. Anche il capostipite della famiglia fuma possiede un buon mix di caratteristiche, potendo essere equiparato al suo esime collega citato sopra.



Giusto! La solita Fireball iniziava ad annoiarci!



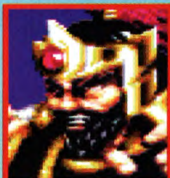
Velieri a parte, Kidd sa anche menare le mani!

HEROES 2



Fendente con scia di energia! Esagerata!





J. CARN: scassinatore di professione (bella professione...). Grosso come una montagna e lento come un muflone di Varazze possiede tuttavia mosse che arrecano gran danno fisico come nel caso in cui vi prenda, vi lanci per aria, vi riprenda il cranio con una mano mentre ricadete e ve lo spiaccichi per terra. Omoshiroi...



KIM DRAGON: ovvero l'ennesimo clone di Bruce Lee e compagnia, guarda caso esperto di arti marziali e tecniche segrete di Kung Fu. Il beota è abbastanza agile, sottrae un discreto quantitativo di energia ma le sue prese sono tutt'altro che irresistibili.



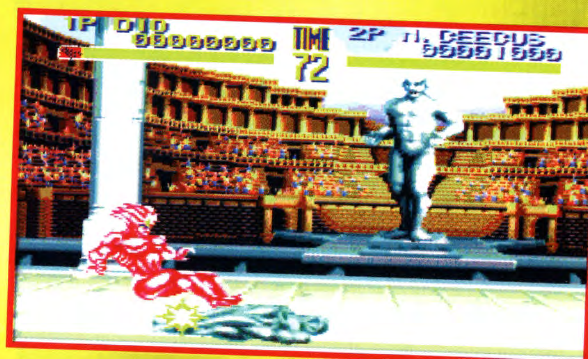
Mudman cerca di fermare J. Max sulle 20 yard. Ehm...



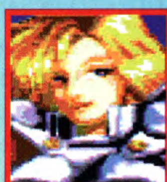




RASPUTIN: ma che cavolo di nome è? Sarà anche un mago ma all'anagrafe si saranno davvero messi a ridere. Con le energie mentali che sprigiona è in grado di creare mosse energetiche sbalorditive quali un paio di manone gigantesche che hanno la interessante peculiarità di sottrarvi un pacco ci energia. Hei, lei, mi dia la mano...



Ed ecco l'orgoglio nazionale italiano. Ehm, ma che roba è?



JEANNE: Ed eccola qua: come poteva mancare la leggiadra figura femminile dell'allegra brigata? Lotta a base di spada e calci, prese nella media, idem per quel che concerne l' energia sottratta. In compenso però è davvero carina.





Ancora loro! I due orgogli italiani!



MUSCLE POWER: Anche il presente tizio non poteva mancare. Perfetto binomio tutto muscoli-niente cervello come se ne vedono tanti al giorno d'oggi. Lento anche questo come un muflone di Orta San Giulio possiede tuttavia delle prese spettacolari che, oltretutto, arrecano un gran danno fisico, quale il suplex rovesciato in stile Hulk Hogan. Mmm, numero uno!



Te l'avevo detto di non fare lo spiritoso...



BROCKEN: rotto? Mah, comunque anche il comandante del nuovo esercito di SS ritorna alla grande dopo la prima sua comparsa in **World Heroes**. Dotato di mosse speciali a distanza, può servirsi del suo corpo metà umano e metà meccanico per colpire gli avversari, ad esempio con mani eiettabili, gambe estensibili e gadget che gli schizzano via da tutte le parti. Possiede una presa con rovesciata di schiena e spacca cervello. Mentre combatte fuma (non il Ninja...) e perde olio; ah, dimenticavo, può anche ruotare la testa di trecentosessanta gradi.



ERICK: avreste potuto pensare ad un nome più singolare per un vichingo? (si, Vickie! NdPaolo). Questo tipo oltretutto è tutt'altro che esile e possiede colpi che arrecano gran danno fisico. La sua ascia fa abbastanza male e può caricarvi sulla schiena come un vero bufalo impazzito. Olè!



Captain Kidd: e 'sto qui che ci fa in un gioco del genere? Cecato come non mai il mitico capitano non possiede colpi da favola ma, in compenso, possiede mosse speciali con le quali riesce a scagliare addosso agli avversari interi vascelli e navi pirata. Ma dove le terrà mai, se le porta forse dietro in tasca?



RYOKO: altra pulzella, questa volta una simpatica giapponese (olé, olé, olé! NdChar) anche se non molto femminile nelle maniere di trattare con le persone. Costei basa infatti i rapporti interpersonali sul Judo, di cui è campionessa mondiale. Provate a stringerle la mano e quando vi ritroverete spiaccicati al suolo mi saprete dire...



SHURA: ancora? Non bastava la terza edizione di **Rushing Beat**, ora la Shura Lella approda anche qui. Beotate a parte, Shura è una versione ridotta del Sagat di turno e possiede mosse di discreta potenza basate su colpi di Muai Thai. Oltre ai soliti calci, pugni e prese varie può bloccarvi per la testa, portarvi all'angolo ed iniziare a prendervi a ginocchiate sul naso per una ventina di minuti. Occhio (anzi, naso...)



Carino lo scenario di C. Kidd, eh?





Dopo una mazzata al volo così, io penserei seriamente al ritiro...

COMMENTO

World Heroes 2 altro non è che un gioco che vaga inevitabilmente nella media. Un giochillo discreto insomma, nulla di più. Giudizio troppo lapidario? Non credo. Cos'è che fa la presente conversione un titolo non certo entusiasmante ma unicamente nella media? Semplice, il fatto che ogni suo fattore sia su standard già visti e rivisti. L'aspetto che salta più all'occhio è sicuramente quello grafico, non tanto considerato a se stante, ma rapportato al resto del gioco. Tutti i personaggi che fecero la fama (ma dove? NdPaolo) (hai ragione, la fame NdChar) sono stati implementati tutti quanti nella presente cartuccia e questo, volendo, potrebbe risultare un punto a favore. Aspettate però di giocare. Già, perché se i simpatici visi dei numerosi beoti potrebbero anche esaltare parecchio nel caso in cui si ammiri la schermata di selezione, stessa cosa non può essere detta nella sua completezza nel caso in cui ci si trovi a giocare una partita vera e propria. Gli sprite sono certo disegnati bene ma in compenso (o scompenso?) le animazioni non sono nulla di particolare mentre, i fondali spaziano dal discreto al veramente scialbo. Naturalmente niente a che spartire con la versione Neo Geo, dove l'unica vera attrattiva era proprio la grafica che proponeva sprite di dimensioni mastodontiche e si sperticava nei colori. No, considerata quale conversione del titolo SNK, la versione Super Nintendo perde davvero molto dal punto di vista grafico. Ah, quasi dimenticavo: stesso discorso vale anche per il sonoro. Giocabilità e longevità? Mmm, anche loro nulla di eccezionale, le solite mosse massicce ma per nulla innovative e neppure numerose. Difficoltà assolutamente nella media anche se il buon numero di avversari potrebbe tenervi attaccati al pad per qualche istante in più. Insomma, in questo caso 5+5+5+5 fa sempre 5, ci siamo capiti?

Char

J. MAX: l'idolo di Simone Crosignani. Ma mi venite a dire come si fa ad inserire un quarterback in una serie di combattenti? (si può, si può...NdSimon). Comunque, corazzatissimo come non mai, il presente J. Max possiede colpi di rilevante danno fisico ma in compenso è lento come se avesse i piedi rivestiti di ghisa (oddio, non che tutti gli altri siano particolarmente veloci...). Grandiosa la presa da football americano e la conseguente spiaccicata al tappeto. Anche i suoi calcioni sono tutt'altro che ridicoli, non ultimo per il fatto che una sua gamba è grossa quanto il vostro corpo.





Continua la serie dei bizzarroidi scenari dei picchiaduro...



MUDMAN: con cosa potrà mai combattere il presente tizio se non per mezzo di spiriti guerrieri che richiama con antichi riti Woo Doo? Piuttosto agile anche se non velocissimo, basa la sua lotta su colpi ridicoli quali doppi calci volanti da comiche e mascherate in pieno viso. Ecche siamo a carnevale?



Dammi il cinque fratel... SDENG!

NEO GEEGUS: ci siamo. Questo è il primo dei due super combattenti di fine gioco. I due tizi oltretutto, udite udite, sono di nazionalità italiana. Il nostrano di turno ci viene presentato quale macchina per uccidere, perfetto mix di forza bruta, cattiveria e tecnologia. E' in pratica una sorta di sostanza informe, molto simile al T-1000 di Terminator 2. Può assumere forme antropomorfe o ridursi ad una poltiglia di slime che scialacqua sul pavimento. Non fatevi impressionare dal suo fisico: è un vero beota e ve ne accorgerete non appena inizierà a grattarsi la schiena.





DIO: la cosa definitiva. Ma si può essere più megalomani? In realtà comunque il tizio è davvero forte, eccelle in velocità e agilità, in potenza nei colpi, in astuzia e chi più ne ha più ne metta. Tale tizio possiede capelli lunghissimi di cui si vanta non appena vince un incontro, di calci agili e veloci e del mitico artiglio epidermico del Baoh ovvero di un paio di lame epidermiche che si ritrova sugli avambracci e che fanno piuttosto male.



Brocken scivola sulla cera appena passata e rifila una scarpata all'inconsapevole Janne

COMMENTO

Mentre Char trova la conversione di **World Heroes 2** per Super Nes un gioco assolutamente nella media io credo invece che quanto ci viene proposto sia qualcosa di veramente scialbo. Spiegatemi un po' cosa ci trovate di interessante a giocare e rigiocare sempre gli stessi cloni di un picchiaduro di successo (non dico neppure quale...). Insomma, tacciatemi di insoddisfazione quanto volete ma, a mio avviso, il presente gioco è davvero scadente. Troppo ripetitivo, con un numero di mosse a disposizione che lascia alquanto a desiderare anche se per qualcuno vedere un beota che lancia contro l'avversario un intero vascello vichingo potrebbe risultare divertente. Già, ma dopo? Credete che i numerosi personaggi che contraddistinguono questa versione di **World Heroes** bastino a consolidarne la longevità? No davvero, perché i casi sono 2: o lo portate a termine in una manciata di partite o vi stufate ancora prima del solito picchiare e sbatacchiate la cartuccia giù dal balcone. Oltretutto anche la stessa versione SNK non mi aveva convinto più di tanto, proprio per il fatto che l'unica cosa interessante proposta fosse un fattore grafico assurdamente massiccio e basta. Dato ora che le capacità del Super Nes sono quelle che sono e che non si può pretendere di riprendere ogni singolo aspetto della controparte di Neo Geo converrete con me che quello che ci ritroviamo è veramente poco. Chissà però perché tutti gli aspetti più biechi delle precedenti versioni riescono sempre a convertirli tali e quali...

Paolo



CASA
TAKARA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 69

▲ Sprite disegnati abbastanza bene anche nonché di buone dimensioni...
▼ ...in compenso animazioni, fondali e velocità di gioco fanno davvero rabbrividire

SONORO 65

▼ Le colonne sonore ci sono ma il silenzio sarebbe senza dubbio stato di maggior gradimento e stessa cosa dicasi per gli effetti

GIOCABILITÀ 68

▲ Le principali mosse che contraddistinguevano la versione da bar ci sono tutte...
▼ ...anche se ciò non significa che siano molte

LONGEVITÀ 69

▼ Conseguenza del precedente risulta un'annoiata globale dopo una manciata di partite
▲ Solo il numero dei personaggi utilizzabili potrebbe risollevarne le sorti

GLOBALE 67

Decisamente nella media come gioco a se stante, davvero ridicolo se rapportato alla controparte per Neo Geo



REVIEW

COTTO



Mah, direi un'arcata a sesto acuto con richiami al preellenismo di massa...

La struttura del gioco è quella di un tipico sparatutto. La protagonista, in sella alla sua scopa, deve uccidere a suon di incantesimi e colpi magici nemici e guardiani, superando i vari livelli fino ad arrivare allo scontro finale. Strano, eh? Il fatto è che per il Super Nes di sparatutto ce ne sono pochini ultimamente e questo è anche una variazione sul tema con fate, streghe, e compagnia bella. Invitante, no?



I paesaggi fiabeschi di Cotton sono sicuramente uno dei punti di forza del gioco...

COTTON CLUB

Di magie ce ne sono di vari tipi. Quella principale (che rappresenta lo sparo della protagonista) può essere potenziata fino a nove volte, raccogliendo i vari bonus o uccidendo i nemici. Voi penserete che uccidendo i nemici cadono dei bonus e che sono questi a potenziare lo sparo. Errore! Nella parte inferiore dello schermo c'è, infatti, una piccola barra colorata rappresentante il livello di potenziamento raggiunto. Questo aumenta man mano che si uccidono i vari nemici o si raccolgono i bonus che lasciano cadere. Quando questo indicatore arriva alla fine, la magia della protagonista aumenta di un livello e diventa più potente e letale. Le altre magie, invece, sono le classiche smart-bomb, la cui funzione è uccidere tutti i nemici presenti nello schermo. Ce ne sono di vari tipi, ma per queste, vi rimando al box apposito. Un momento, e Flair dov'è finita? Calma, Flair è sempre al fianco della protagonista e l'aiuta a fare piazza pulita dei vari nemici. Non solo, raccogliendo apposite icone è possibile reclutare altre due Fairy che voleranno attorno alla streghetta proteggendola dai vari attacchi nemici. Per quanto riguarda i guardiani, invece, ce ne sono due per ogni livello, uno a metà e l'altro alla fine e, una volta sconfitto anche quest'ultimo, entrerete in uno schermo bonus dove avrete la possibilità di ottenere un sacco di punti raccogliendo delle bustine di tè.



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

Clamoroso! E' una streghetta a capeggiare il ritorno degli sparatutto sul Super Nes!





N 100%

Oltre a Cotton, vi consigliamo anche il telefim Vita da Strega e Le Streghe di Eastwick

Vai, massacro!







Come dicevo, le ambientazioni di Cotton non sono mai banali...

Brava Cotton! Ci hai regalato un grande sparatutto!





In Cotton oltre a sparare diritto potete anche scaricare bombe al suolo...

COMMENTO



Era un po' di tempo che non vedevo uno sparatutto per il SNES e devo dire che **Cotton 100%** mi ha impressionato positivamente. Il coin-op era caratterizzato da un ritmo molto frenetico e da una qualità tecnica esaltante e bisogna dire che i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nel trasportare il tutto sul SNES. Purtroppo, però, denoto un piccolo difetto rappresentato dalla scarsa longevità del gioco (l'ho finito alla prima partita ed ero al livello normal). Tuttavia **Cotton 100%** può essere considerato un bel gioco e, se resistete alla tentazione di giocare in modo easy, potrebbe rivelarsi un acquisto interessante anche per il fatto che, in questi ultimi mesi, sono ben pochi gli sparatutto di questo genere usciti per il SNES.

Bio Massa





Beh, mi sembra chiaro, no?



CASA
DATAM POLYSTAR

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

PARIM PAM PU`!

La magia principale (quella potenziabile fino a nove volte) si divide in due tipi, proiettili di energia e bombe. La prima serve ovviamente per sconfiggere i nemici in aria mentre la seconda per sconfiggere quelli a terra. Non solo, se tenete premuto il pulsante delle bombe vedrete le Fairy caricarsi e appostarsi vicino alla protagonista e, una volta rilasciato il pulsante, si scaglieranno contro i nemici distruggendo tutto ciò con cui verranno a contatto.



PURO COTONE

Ho accennato prima alle varie magie del gioco. Come ho già detto, oltre allo sparo esistono altri tipi di incantesimi, molto utili per uccidere moltitudini di nemici o eliminare i guardiani di fine livello. L'unico problema è che questa possibilità va scelta all'inizio della partita e non sarà più possibile cambiarla. Inoltre è limitata nell'utilizzo e sarà possibile usufruirne solo due o tre volte al massimo. Ma vediamo un po' di che cosa si tratta:

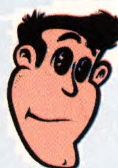
PIOGGIA DI STELLE: questo incantesimo fa cadere centinaia di stelle dal cielo, uccidendo tutti i nemici che vengono colpiti e danneggiando i guardiani, nel caso siano presenti anche quest'ultimi.

BARRIERA: un vero e proprio campo di forza che protegge la protagonista dai vari attacchi nemici ma attenzione a non fidarsi eccessivamente di questa protezione poiché si indebolisce man mano che viene colpita e può scomparire all'improvviso, magari nel bel mezzo di una ondata di nemici.

FULMINE: è la magia migliore del gioco. Questa fa scaturire, dalla mano della protagonista, un fulmine di straordinaria intensità e potenza. Inoltre, impiega circa dieci secondi per esaurirsi, e questo permette di eliminare un sacco di nemici o danneggiare incredibilmente i guardiani di fine livello.

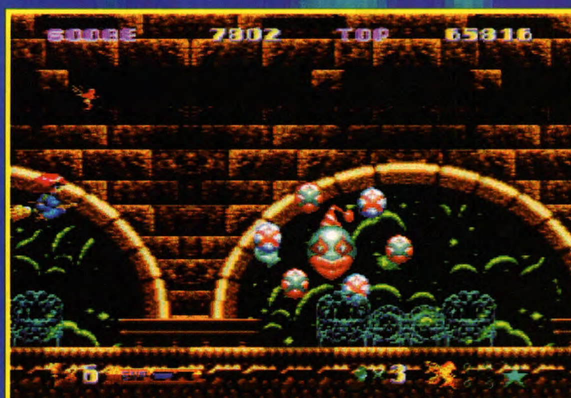
DRAGO DI FUOCO: magia potentissima ma poco elastica per quanto riguarda il suo utilizzo. Questa, infatti, riassume in un'unica vampata di energia tutta la potenza di un fulmine. Il problema è che quando viene lanciata si deve essere assolutamente sicuri di colpire l'avversario altrimenti viene sprecata.

COMMENTO



Se devo essere sincero preferisco i giochi sportivi (magari di Hockey) agli sparatutto ma, forse per il fatto che sono pochi i titoli di questo genere disponibili per SNES, devo dire che mi sono divertito parecchio a giocare a **Cotton 100%**. Purtroppo, però, il gioco è facile, troppo facile e, infatti, ho impiegato meno di un'ora per terminarlo. Peccato, perché le premesse per un buon titolo c'erano tutte. Grafica superlativa, sonoro abbondante e un ritmo molto frenetico, senza contare una certa dose di umorismo che si nota principalmente tra un livello e l'altro, durante le sequenze animate. Il mio consiglio è questo: se siete degli appassionati compratelo senza problemi ma a una condizione, di giocarlo al livello Hard. Gli altri invece, mi dispiace per loro, faranno bene ad aspettare che esca qualcosa di meglio.

Marco



Hmm, vola, è brutto, ed è davanti a me: perché non spararlgi?

GRAFICA 90
▲ Ottimamente disegnata, coloratissima e animata a regola d'arte

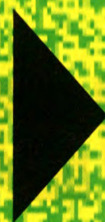
SONORO 86
▲ Duecento miliardi di effetti sonori e musiche molto frenetiche

GIOCABILITÀ 86
▲ L'azione vi prenderà sin dall'inizio e non vi lascerà più fino a quando non lo terminerete il gioco

LONGEVITÀ 70
▲ Dubito che, impiegherete più di un ora per terminarlo

GLOBALE 80
Il voto poteva salire di altri dieci punti ma la scarsa longevità ha rovinato tutto il resto. Peccato





J. LEAGUE EXC

REVIEW





La prima giornata della J. League: quello che mezzo mondo attendeva

Finalmente ci siamo: eccoci giunti agli agognati campionati mondiali di calcio. Quanti di voi li attendevano? E quanti di voi attendevano che il Super Nintendo sfornasse un gioco di calcio degno di tale evento? Molti di voi purtroppo rimarranno però con l'amaro in bocca: il Super Nintendo è infatti riuscito finalmente a partorire una simulazione calcistica di ottimo livello ma, ahimè, ha ben poco a che spartire coi presenti mondiali. Si tratta infatti di una ennesima rivisitazione sul tema "Campionato Calcistico di Serie A Nipponico" in cui la squadra più famosa è quella degli Yokohama Marinos (e le Sanfrecce dove le metti? Nd-Max) figuratevi un po'. Pensate inoltre che se la presente simulazione non fosse stata così bella, così giocabile, così longeva, così frenetica e così divertente avremmo potuto anche soprassedere...



Il replay di un gol durante una partita di calcetto



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

C'è chi dice che con un uomo in meno si giochi meglio





Cambio campo...

ITE STAGE '94

PIU' CHE UN UOMO ◆ DIREI APPUNTO UN UOMO... ◆

Uno degli aspetti più curiosi del presente **Japan League Excite Stage '94** è quello di poter interfacciare il Super Nintendo al nuovo Barcode Battler 2 ma quali saranno i benefici che si possono apportare in questa maniera alla presente simulazione calcistica? E' presto detto. Con gli ormai arcinoti codici a barre è possibile incrementare (o decrementare) alcuni parametri dei singoli giocatori della squadra che avete scelto di comandare: potenza nel calcio, precisione balistica, agilità nei dribbling nonché velocità e resistenza nella corsa. Tutto quello che dovete fare è interfacciare il Barcode Battler 2, scegliere l'opzione ad esso dedicata e sperimentare qualche codice a barre, sino a trovare quelli a voi più congeniali ovvero quelli che permettono di ottenere un maggior budget da suddividere poi a piacimento fra i singoli giocatori della vostra formazione. Per la serie: Non Sappiamo Più Cosa Inventarci.

Lo chiamavano saracinesca...





Un fallo laterale e ben pochi compagni smarcati: mmm...



Una rimessa durante la partita delle stelle...

ARIGATOTO'

Trovare il gioco perfetto, si sa, è cosa ardua e come ogni buon gioco che si rispetti anche il presente ha la sua pecca, solo una fortunatamente. L'unica vera competizione presente è infatti il campionato professionistico nipponico a dodici squadre. Naturalmente tutte le formazioni sono originali, così come tutti i nomi dei giocatori appartenenti alle relative squadre anche se, purtroppo per voi, trascritti in perfetto hiragana moderno. Ecco quindi che ritroviamo il fantomatico Lineker nonché il mitico Zico. Purtroppo, quando **J. League '94** era in fase di programmazione, il nostrano Totò Schillaci non era ancora approdato sul mitico territorio nipponico, altrimenti avremmo potuto dilettarci anche col maccheroni soccer. Sarà per la prossima volta.



Una sforbiciata al volo è sempre una cosa bella da vedere

Una sequenza da Superman V...



LO VOGLIO VIVO

Naturalmente il campionato nipponico e la sezione di allenamento non sono le uniche opzioni di cui il presente **Excite Stage** fa sfoggio. Oltre alla sezione di Exhibition nonché ad una sfida ai rigori (visualizzati sempre di spalle al portiere) è infatti presente l'opzione per giocare a Calcetto al chiuso con palla sempre viva. Che significa? Semplicemente che non esistono falli laterali ma che la palla è sempre tenuta in campo: anzi la tattica migliore consiste nello sfruttare le pareti laterali per far rimbalzare il pallone e fargli prendere traiettorie meno prevedibili oltre che per dribblare gli avversari in maniera un po' meno usuale. La sfida a calcetto viene giocata da due formazioni da sei giocatori anziché undici, selezionabili a piacimento dalla rosa dei sedici disponibili nella squadra preselezionata. Inutile dire che la sfida, in questo modo, si fa ancora più frenetica e divertente...

FALLO ADESSO

Lo sfruttamento dei tasti del joypad è totale: quando siete in possesso di palla potete recapitarla a un compagno, tirare alto o rasoterra, o crossare. Tiri e cross sono passibili di effetto via joypad. Anche quando siete in difesa però avete varie frecce al vostro arco; ci sono infatti tre modi di contrastare l'avanzata di un avversario con palla al piede: dando un calcettino (o meglio "mettendo il piede" come si dice in gergo) per rubare palla, entrando con la classica scivolata, oppure dando una poderosa spallata che incrina varie costole all'avversario. Inutile dire che le ultime due possibilità sono quelle più rischiose: per una entrata fallosa potreste infatti essere ammoniti o addirittura espulsi. Singolare come avvenga il tutto: mentre viene offerto il replay dell'azione fallosa, l'arbitro, raffigurato in un apposito riquadro, tentenna un attimo e poi prende la decisione finale. Dovreste vedere che faccia da beota fa quando non sfodera nessun cartellino!

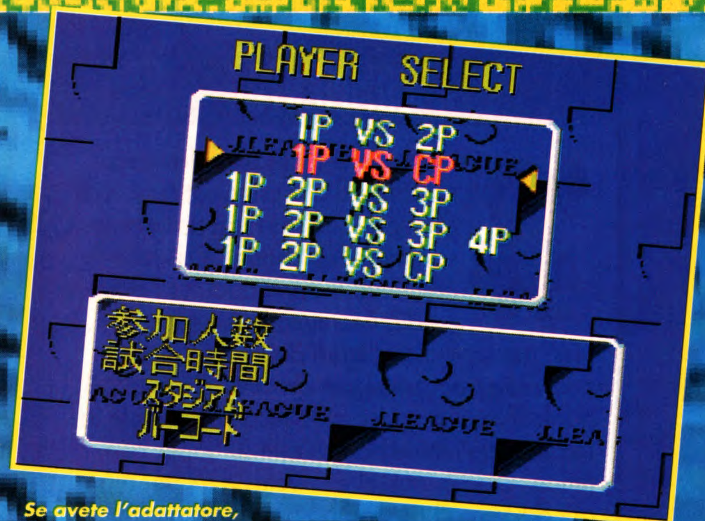


Ebbé, dopo tutto il pressing che avevamo fatto...









Se avete l'adattatore, parteciperete a sfide memorabili...



Addio forza di gravità...

SONO PERFETTAMENTE D'ACCORDO ◆ A META' COL MISTER ◆

In **Japan League Excite Stage '94** è presente anche un'opzione di allenamento atta a migliorare le vostre qualità calcistiche nonché a farvi familiarizzare coi comandi, coi vari tipi di tiro e col controllo degli effetti prima di intraprendere una partita vera e propria se non addirittura il campionato. L'opzione Training dispone infatti di una sezione di dribbling in cui dovrete affrontare il classico zig zag fra i birilli (alla faccia dei birilli, praticamente sono alti un metro e ottanta...) palla al piede. Vi sarà data inoltre l'opportunità di cimentarvi in una serie di tiri dalla bandierina in modo da sperimentare quanto sia utile l'effetto nell'esecuzione dei calci d'angolo. Potrete inoltre dilettarvi in una serie di tiri dentro e fuori area, a guisa di punizione, nonché sperimentare tackle scivolati, spallate e colpacci vari. Come inizio non c'è male.

RIGOR MORTIS

Come detto, oltre al campionato giapponese, è possibile partecipare alla "lotteria" dei rigori vista da dietro le spalle del portiere. La cosa singolare è che questa visuale viene utilizzata soltanto per questa particolare opzione: durante le partite la visuale durante i penalty è assolutamente normale (cioè quella laterale) e ciò probabilmente per non dover cambiare inquadratura all'improvviso rendendo più problematico orientarsi dopo un'eventuale respinta del portiere. Riguardo ai portieri, c'è anche da dire che non esiste la regola del retropassaggio: se la palla finisce tra le mani del portiere dopo essere stata toccata di piede da un suo compagno nessuno batte ciglio. A parte naturalmente il vostro avversario che comincerà a darvi del buffone, del mariuolo, del tangentista, ma voi resistete: per **J. League 94** questo ed altro!



Oddio, io gli avrei anche dato l'espulsione...

COMMENTO



Non riesco a crederci: la macchina sino ad ora più apatica e recidiva per quel che riguarda le simulazioni calcistiche è riuscita finalmente a darci qualcosa di incredibilmente valido e giocabile. Non pensate che esageri definendo questo nuovo **Japan League Excite Stage '94** quale il miglior gioco calcistico con visuale laterale attualmente disponibile su Super Nintendo. Oddio, non che ci volesse molto, ma qui davvero ci ritroviamo qualcosa di egregio: i giocatori finalmente rispondono perfettamente ai vostri comandi, le azioni che si possono imbastire sono numerose, così come le evoluzioni che possono compiere i giocatori (c'è anche il tuffo di testa al volo, ma vieni!). Gli effetti sono di facile controllo così come punizioni e calci d'angolo. Buona è anche la varietà di tiri a disposizione. Segnare potrebbe risultare abbastanza arduo, data la grande abilità dei portieri ma vi assicuro che alcuni gol che possono scaturire dalle azioni in area sono davvero spettacolari. Grandiosa anche l'opzione per giocare a calcetto coperto con palla sempre viva, frenetico e divertentissimo. Che dire poi delle opzioni di allenamento? Ah, spiegatemi cosa state facendo qui impalati a leggere: **J. League Excite Stage '94** è, per ora, il migliore, punto e basta. Non possederlo è pura follia.

Char
















Palla al centro (della porta) e pedalare (per l'esultanza)







Il mio sogno da piccolo era diventare come Preud'homme...



Con l'effetto giusto, in J.League si può segnare da calcio d'angolo



In questa schermata si cambiano uomini e tattiche

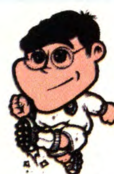


Diciamolo pure: è GOOOOLLLLL!!!



Il simbolo della J.League viene calpestato senza ritegno

COMMENTO



Eccolo, lo sapevo: non appena arriva qualcosa di nipponico Char inizia ad esaltarsi come un bambinetto di tre anni totalmente infermo di mente. Non vorrei sembrare un guastafeste ma qualche pecca anche il presente **Japan League** la vanta. Una, a conti fatti, ovvero la presenza di un unico torneo, oltre naturalmente al Free Game, al calcetto ed alla sfida ai rigori. E' presente infatti unicamente il torneo a dodici squadre che compongono la maggior divisione del campionato professionistico nipponico, per cui scordatevi squadre nazionali, figuriamoci poi squadre di club europee. Se riuscite a sorvolare su questo fattore la presente simulazione calcistica si dimostra davvero la migliore. In fondo **Ramos Soccer** con tutto il suo fottio di Nazionali e squadre di club era poco più che una ciofeca. **Japan League Excite Stage** è invece quanto di più giocabile e divertente si possa reperire su Super Nintendo per ciò che concerne le simulazioni calcistiche a visuale laterale. Inutile soffermarsi sui vari pregi che Char già ha menzionato. Mi limito a sottolineare che, al contrario di illustri predecessori, quali ad esempio **Fifa Soccer**, qui i giocatori sono davvero controllati da voi stessi e nulla di quello che gli vedrete compiere sarà casuale. Oltretutto non se ne scivolano via per il campo come dei beoti ma sono animati davvero bene. Anche le tattiche utilizzabili sono presenti in buon numero, sopperendo se non altro ai soli due tipi di campo selezionabili la cui differenza poi si rivela unicamente essere il disegno delle strisce d'erba, verticali od oblique: eh, diavolo di giapponesi.

Paolo



CASA	EPOCH
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

GRAFICA 87
▲ Buone le animazioni dei giocatori nonché scorrimento fluido e veloce
▼ Poca varietà di campi

SONORO 80
▼ Decisamente nella media, sia per gli effetti che per le colonne sonore

GIOCABILITÀ 92
▲ E' possibile imbastire un gran numero di azioni differenti ed utilizzare diverse evoluzioni
▲ Finalmente tutti i giocatori rispondono direttamente ai vostri comandi

LONGEVITÀ 90
▼ Purtroppo è presente il solo campionato nipponico...
▲ ...tuttavia vincerlo non è cosa facile
▲ La grande giocabilità tiene vivo l'interesse soprattutto in quattro

GLOBALE 92
Tecnicamente ottimo e giocabilissimo: peccato per l'unico torneo presente che comunque non gli toglie la palma di miglior gioco di calcio.

WORLD CU



REVIEW





La freccia in alto indica la direzione in cui tirare: questa minimo finisce sui riflettori...



Barriera protonica! Ehm...

Ormai da anni i diritti dei Mondiali di calcio vengono assegnati alla US Gold, e purtroppo i precedenti su computer (mi riferisco alle versioni per Commodore 64 e Amiga 500) sono stati tutt'altro che brillanti. Dopo due orrendi giochi a visuale laterale (una volta orizzontale, una volta verticale) è quindi il tempo di cambiare, e vai allora con la visuale dall'alto alla **Sensible Soccer** con omini lillipuziani ma proprio per questo con una visione di gioco più ampia, e quindi la possibilità di impostare un gioco che non sia il semplice palla avanti e pedalare. E non c'è dubbio che a livello di tattiche questo gioco sia davvero completo: tra schemi predefiniti e tattiche impostabili dal giocatore, c'è veramente di tutto.



Si ringrazia NEWEL per la cartuccia



La distanza è proibitiva ma non si sa mai...



Pericolosa incursione in area

◆ ABBIAMO OPZIONATO IL MONDIALE ◆

In **World Cup 94**, prima ancora che una palla venga calciata, una quantità enorme di opzioni attende il giocatore. La Tiertex, programmatrice del gioco, ha incluso delle icone che permettono al giocatore di regolare a puntino ogni aspetto del gioco, da quanto bene una palla aderisce al piede del calciatore alle condizioni meteorologiche (anche se tutti i campi americani sono sintetici e sotto un tetto), fino alla possibilità di ridisegnare la tenuta di un calciatore dalla testa ai piedi. In aggiunta a ciò, un'intera montagna di opzioni d'allenamento permette al giocatore di acquisire la padronanza dei comandi, e offre il tempo che vi serve per familiarizzare con i sistemi di passaggio o battere qualche calcio di rigore tanto per gradire.

P USA 94



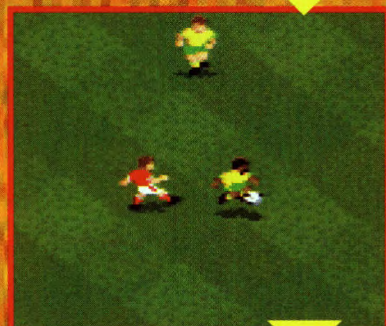




Notare il difensore che si sbraccia per farsi individuare...

Strepitosa discesa e G-G-GOOOOLLLLL!!











◆ ARBITRARIAMENTE PARLANDO... ◆

Ogni partita si svolge sotto l'occhio vigile di uno fra i numerosi arbitri inclusi nel gioco, il quale bada che i giocatori non combinino qualche cattiveria: utile se si considera che uno dei tasti del joypad serve a spintonare gli avversari! Vigono tutte le solite regole: cartellino giallo per i falli minori, rosso per aver praticamente accoppato un uomo e relativa concessione di calci di punizione o rigori a seconda del punto in cui è stato commesso il fallo. Sono quelli di rigore, comunque, i calci che più colpiscono a livello visivo, dato che il gioco abbandona la prospettiva aerea a favore di una soggettiva frontale. Un cursore si muove a destra o a sinistra sopra la porta, e la pressione del tasto di fuoco fa calciare la palla, con inversione dei ruoli se siete voi ad aver subito il rigore.



L'area è ormai vicina...

◆ CONTROLLO TOTALE ◆

Ogni partita viene vista direttamente dall'alto, con i calciatori visualizzati alla maniera di **Super Kick Off**. Gli sprites sono lievemente più grossi di quelli del gioco targato Imagineer, ma si spostano con maggior rapidità e sono animati un po' meglio. C'è un'ampia gamma di parametri per ogni giocatore, e i tasti del joypad permettono al giocatore di fare un passaggio al compagno più vicino, calciare alto (e quindi anche crossare), o effettuare un tiro potente (praticamente per sparare in rete). Essi però svolgono anche una funzione secondaria quando si marca; per esempio, se l'arbitro guarda dall'altra parte, perché non scaraventare l'avversario lontano dalla palla? I rinvii dal fondo, invece, sono un altro paio di maniche: il giocatore può selezionare un compagno a cui lanciare il pallone oppure passare semplicemente al compagno più vicino. Molto rischioso...



Fuga repentina sulla fascia





Per questa immagine l'arbitro è stato accusato di neonazismo: la foto ha fatto ormai il giro del mondo...



L'attaccante tedesco si invola ma il difensore brasiliano "rimedia"...







C'è spazio per il tiro!





TATTICA & PRATICA

Se non riuscite a superare il centrocampo avversario, a sfondare la difesa nemica, insomma se non riuscite a trovare il modo di spedire la boccia nel sacco, non c'è problema: **World Cup 94** vi offre la possibilità di ridisporre meglio le posizioni dei giocatori. Se i vostri attacchi migliori non funzionano poiché i passaggi lunghi vengono intercettati, potete richiamare sullo schermo un pannello tattico. Da qui, usando una serie di icone mobili, potete riposizionare i giocatori e selezionare una strategia differente.

COMMENTO



J. League mi ha esaltato come pochi ma la buona vecchia prospettiva dall'alto con omini lillipuziani è rimasta un mito: vogliamo mettere la visuale di gioco più ampia e più tattica? Oltre a questo, **World Cup 94** propone possibilità notevoli proprio su questo versante, consentendo tattiche personalizzate di tutti i tipi. Da questo punto di vista il gioco è decisamente appetibile. Devo ammettere però che sul fronte delle azioni non siamo proprio alle stelle: ripetitività a gogò, e incredibilmente non esiste la possibilità di effettuare interventi sulla palla; ciò significa una quantità spropositata di falli e gioco frammentato più del solito. Nel complesso, caruccio: come detto nell'intro, dai giochi ufficiali dei mondiali non dobbiamo aspettarci molto, anzi forse questo è il migliore che si sia visto negli ultimi anni.

Paolo



Lo schermo principale delle opzioni: durata, schemi etc. etc.



Gravissimo! Il gioco dei Mondiali con i nomi inventati!



La quantità di opzioni per creare gli schemi ha davvero dell'incredibile...



Osservate in basso a sinistra: sono le sequenze di azioni preprogrammabili che i giocatori possono compiere. Da qui nascono gli schemi che possono essere richiamati durante la partita

COMMENTO



Beh, dalla Tiertex cosa ci si può aspettare? Vabbé, polemiche a parte, ecco a voi il gioco ufficiale del Mundial, ovvero il bisogno di fare un gioco commerciale, che piaccia a popolazioni di tutti i continenti. Vabbé polemiche a parte... ehm, insomma non riesco a fare a meno di essere polemico con questo gioco: non che sia male, ma io non sopporto le cose sputatamente commerciali come questa. D'altro canto adoro pure le simulazioni di calcio viste dall'alto alla **Sensisoccer**, e in effetti la giocabilità tipica di quest'ultimo titolo è rimasta intatta. Le azioni però non sono altrettanto varie e questo penalizza molto il gioco ufficiale dei Mondiali; i cross poi non servono a granché perché hanno una gittata troppo breve per essere definiti dei cross! Nel complesso, ci troviamo di fronte a un gioco molto completo dal punto di vista delle opzioni e abbastanza divertente, ma con le suddette (non trascurabili) pecche : **Sensisoccer** governa ancora supremo...

Simon



La palla gravita pericolosamente in area



L'editor delle magliette

US GOLD presents WorldCup USA94

CASA
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 75
▲ Benché siano un po' troppo piccoli, i giocatori sono animati sufficientemente bene e il campo scrolla con soddisfacente rapidità

SONORO 79
▲ Effetti di tifo sorprendentemente originali, con fischi e urla a profusione

GIOCABILITÀ 78
▲ Decisamente immediato
▼ Parecchio ripetitivo nello svolgimento delle azioni

LONGEVITÀ 80
▲ Arrivare in finale non è facilissimo

GLOBALE 78
Un gioco carino, più per la sua immediatezza che per la tecnica. Completo dal punto di vista delle opzioni

REVIEW

WORLD CU



La bomba di Batistuta!

La calma è la virtù dei forti, e alla Elite devono sentirsi veramente forti se fanno uscire la loro simulazione calcistica per il mondiale quando gli altri contendenti sono tutti sul mercato. L'attesa non è neppure giustificabile con ritardi nello sviluppo visto che il gioco in questione è la versione aggiornata dell'omonimo **Striker**. Fra le novità di maggior interesse ci sono le formazioni: sono presenti 32 squadre nazionali di tutto il mondo, ognuna con i giocatori reali, definiti in base alla velocità, tiro, capacità di scivolata e colpo di testa, resistenza e aggressività. Se però tutte queste cose non vi bastano, potete formare la vostra squadra come meglio vi pare, cambiando la rosa e la divisa. Il gioco è sempre lo stesso, si tratta di un calcio a scorrimento verticale, molto veloce ma poco tecnico. Ci sono quattro tipi di competizione in cui potrete cimentarvi. La Coppa del Mondo riprende lo schema di USA 94, con la possibilità di formare i gironi eliminatori come volete. Il Campionato del Mondo è una competizione a eliminazione diretta fra tutte e 32 le formazioni e si differenzia dal Torneo del Mondo in quanto quest'ultimo presenta al via solo otto formazioni, ben impostate sotto l'aspetto della difficoltà. La carrellata si conclude col Campionato Internazionale che vi permetterà di creare un campionato all'italiana fra quante formazioni volete, da 3 a 32.

GIACCHETTA NERA

L'arbitro questa volta lo potete comandare voi, non nel senso che è un corrotto ma nel senso che prima dell'incontro potete decidere se optare per un arbitro fiscale alla Lo Bello oppure per uno che è disposto a chiudere un occhio sulle vostre entrate assassine alla Pasquale Bruno.



Una classica del calcetto mondiale

PORTA A PORTA

Il ruolo del portiere è sempre determinante ai fini della valutazione di un gioco: sbagliare a programmarne i comportamenti può compromettere di molto la giocabilità. In **Striker** sono presenti tre gradi di difficoltà per il portiere automatico, e la possibilità di controllare manualmente l'estremo difensore, molto divertente ma indicata solo per i giocatori più esperti. Agli inizi vi conviene lasciar fare al computer. Vi consigliamo di usare la difficoltà media perché rappresenta il giusto mix fra bravura e perforabilità.



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

Fanno un po' paura le nuove vittorie da tre punti, eh?



Il portiere australiano non mi sembra piazzato benissimo...



Intervento miracolo!

P STRIKER



Il rinvio dal fondo con la classica traiettoria punteggiata

Grazie ai tre punti, al retropassaggio, alle espulsioni più facili, ecco un risultato del futuro!

ANDIAMO AL SODO

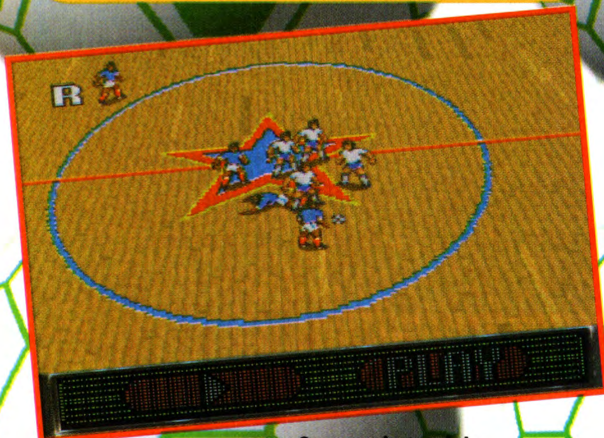
In **World Cup Striker** è presente il repertorio classico di colpi, tiri tesi, pallonetti, scivolate, colpi di testa. Il massimo della spettacolarità è dato dai tiri ad effetto. Se cercate un gioco che vi permetta triple rovesciate carpiate e sforbiciate aeree stile Holly & Benji questo non è proprio quello che fa per voi!

IL CALCIO PIU' DI MODA

Ormai sembra andar di moda inserire la versione calcetto nelle simulazioni calcistiche. Dopo **J-League** anche **Striker** presenta un sottogioco di calcio a cinque. Fondamentalmente la struttura non cambia. Si gioca semplicemente su di un campo più piccolo, senza rimesse laterali e dal fondo e senza falli. Se nel gioco a tutto campo le tattica era poca, qui ce n'è ancor meno: due tocchi e siete già nell'area avversaria.



La bomba di Romario!



Catenaccio totale!

COMMENTO



Prima di vedere questo gioco mi era caduto un occhio su diverse riviste inglesi che ne dicevano un gran bene. Grande giocabilità, divertimento assicurato...almeno così dicevano loro! La verità non è proprio questa. Si tratta di un buon gioco, del resto si tratta di una versione aggiornata dello **Striker**, che già conosciamo da tempo, ma che del suo predecessore oltre che i pregi (la velocità), mantiene anche i difetti. Il sistema di controllo è tra i più immediati che si siano visti ma è impossibile imbastire azioni articolate: alla lunga vi ridurrete ad un banalissimo "palla lunga e pedalare". Che tristezza!

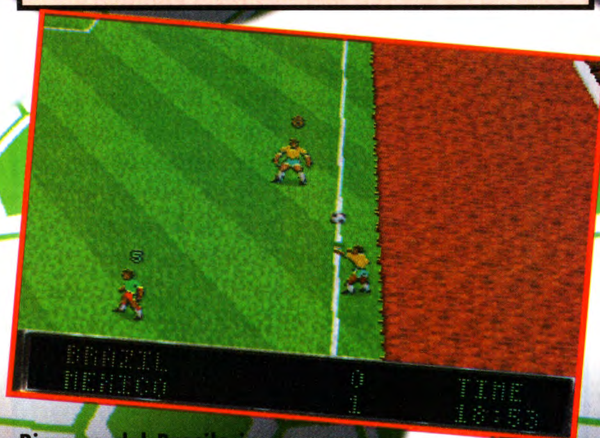
Paolo

COMMENTO



Striker si presenta veramente bene: bella introduzione, la solita marea di opzioni, azione di gioco veloce. Sembrerebbe il preludio a un gran bel gioco ma non è così. Infatti il gioco è totalmente privo di ogni aspetto tattico: è impossibile creare delle azioni anche solo minimamente articolate. Ci si riduce a prender la palla nella propria tre quarti e correre da vero veneziano fino all'area avversaria e tirare. Anche se in due la situazione è meno drammatica, alla lunga la giocabilità ne risente. Se aggiungiamo a tutto questo un metodo di controllo poco pratico si ottiene un gioco decente ma non così bello come potrebbe sembrare.

Puck



Rimessa del Brasile in difficoltà



CASA
ELITE

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 85
▲ Ottima presentazione e scrolling del campo
▼ Sprite un po' troppo piccoli, anche se ben dettagliati

SONORO 80
▲ Buoni effetti sonori durante il gioco

GIOCABILITÀ 75
▲ Azione di gioco veramente veloce
▼ Troppo rozzo, i più esperti lo rifiuteranno sicuramente

LONGEVITÀ 72
▲ Diverse possibilità di tornei diversi e di personalizzazione delle squadre
▼ Gioco poco tecnico e alla lunga piuttosto ripetitivo e monotono

GLOBALE 74
World Cup Striker è un buon gioco con cui passare un pomeriggio, ma alla lunga dimostra la sua mancanza di spessore tecnico e tattico



REVIEW

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

F-1 GRAN





Provate a indovinare qual è il gioco che vanta lo scorrimento più fluido e veloce mai prodotto per console? Sbagliato, non è **Sonic** per Megadrive e neppure **Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting** per Super Nintendo, bensì **Formula 1 Circus '91** per PC Engine! Il presente paragone non è campato in aria perché molti sono i punti di contatto fra la presente versione di **F-1 Grand Prix III** per Super Nintendo e l'intramontabile mito per PC Engine. Quello che, a prima vista, si è cercato di fare è stato bissare il successo della Human per la console di casa Nec proponendo un modulo di gioco e di gestione palesemente identico, Modo 7 a parte, naturalmente. Saranno tuttavia riusciti questi volponi a produrre qualcosa di effettivamente paragonabile al gioco di corse automobilistiche più sbavato dell'universo? Mmm, ho i miei bravi dubbi: proseguire nella lettura per credere...

QUELLO CHE FA KEN, KEN FALCO, TU DA GRANDE LO FARAI

Naturalmente il modo World Grand Prix, con le sue sedici stagioni, non è l'unico implementato nel presente gioco. Potrete infatti, oltre a fare del sano allenamento con il Free Game in cui compierete giri liberi sui vari tracciati, esibirvi in sfide a cronometro oppure sfidare uno dei vari piloti di altre scuderie in un testa a testa su un circuito selezionato a piacere. Potrete inoltre esibirvi in una sorta di story mode in cui vestirete i panni di due sconosciutissimi beoti nipponici (un ragazzo ed una pulzella) che al comando di un'altrettanto sudicia vettura si dovranno fare un mazzo tanto per riuscire a giungere ai vertici delle classifiche mondiali per essere ingaggiati da scuderie di fama via via maggiore.



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

COMMENTO



F-1 Grand Prix III non è affatto male, tutt'altro. Poteva tuttavia essere realizzato tecnicamente meglio. L'idea delle tre boccettine di nitro utilizzabili nelle sfide singole mi pare poi piuttosto ridicola per un gioco che mira a calcare da vicino gli aspetti più realistici della Formula 1. Così come le entrate ai box: ma dico io, vi siete beccati che serpentelli di stradine tutte curve bisogna affrontare prima di giungere al Pit Stop? Praticamente impossibili da eseguire in seconda. E che dire delle assurde curve a novanta gradi che vengono immancabilmente piazzate dopo i bivi dei box? Mah, quello che abbiamo è un gioco dotato di buona grafica e buono scorrimento, generalmente fluido ma non abbastanza da farlo competere con la velocità di un **F-Zero** tanto per fare un paragone...

Char







D PRIX III



COMMENTO



Praticamente d'accordo con Char sotto ogni punto di vista. Rimane tuttavia il fatto che non è possibile sorvolare su piloti, scuderie e campionati ufficiali, sarebbe come possedere un gioco di calcio in cui non compare il mitico Tentoni. Per anni ci siamo battuti per ottenere volti non deformati, nomi non storpiati e scuderie ufficiali, cerchiamo di tenere conto anche di questo. Così come non è neppure possibile dimenticarsi del pacco di opzioni che la presente cartuccia contiene e del fatto che i parametri disponibili per customizzare la vettura sono davvero in quantità notevole. Se quindi amate ciò che sopra ho citato e se siete estimatori di giochi con visuale dall'alto a rotazione e non di intricate simulazioni fateci sicuramente più di un pensiero perché il presente **F-1 Grand Prix III** è, come lo stesso Char asserisce, tutt'altro che male a patto, naturalmente, che siate disposti a fare un bel po' di pratica senza smadonnare troppo.

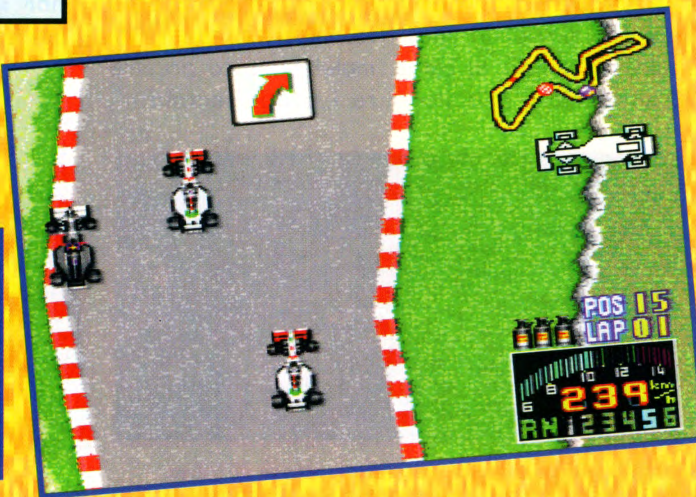
Puck















◆ IL SUO NOME E' HEN, HEN FALCO, NON LO BATTERANNO MAI... ◆

L'aspetto più caratteristico di **F-1 Grand Prix III** è sicuramente quello grafico: la visuale è infatti dall'alto, con auto e circuiti inquadrati da sopra in ognuna delle competizioni che è possibile affrontare. Inutile dire che la principale è l'opzione World Grand Prix che ripropone piloti e scuderie dei campionati mondiali di Formula 1 degli anni 1991, 1992 e 1993. Godendo di tutti i diritti possibili e immaginabili, i nomi delle scuderie, i volti nonché i nomi dei singoli piloti sono quelli reali, così come parte delle caratteristiche delle auto. C'è però da dire che il mezzo di cui si prendono i comandi può essere personalizzato a piacere tramite una infinità di parametri variabili che spaziano dall'angolo degli alettoni del musetto, al tipo di rapporto motore, al tipo di gomme, di alettone posteriore, di sospensioni, di sterzo e via discorrendo. E' possibile così ottenere un veicolo corrispondente alle esigenze personali, ammesso che siate dotati di una dose di pazienza tale da permettervi di sperimentare una per una le differenze delle singole opzioni.

F-1 GRAND PRIX PART III

GAME START
OPTION MODE
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION
© VIDEO SYSTEM CO.LTD 1994

CASA	VIDEO SYSTEM
GENERE	AUTOMOBILISTICO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 85
▲ Scorrimento privo di troppi rallentamenti nonché discretamente veloce

SONORO 78
▼ I soliti effetti che vi aspettereste da un gioco di Formula 1, nulla di più, nulla di meno

GIOCABILITÀ 84
▼ Il primo impatto potrebbe causare crisi di nervi che si protrarranno per giorni...
▲ ...sino a quando una buona dose di pratica vi permetterà di apprezzarlo

LONGEVITÀ 91
▲ Praticamente l'aspetto migliore del gioco, con le sue sedici possibili stagioni di campionato mondiale

GLOBALE 83
Si poteva apportare sicuramente qualche piccolo miglioramento ma anche così **F-1 Grand Prix III** si dimostra un gioco di guida abbastanza interessante





KUNIO K

REVIEW



Aaagghh! Mandate a letto i bambini! Un uomo prende a cartoni una donna e nessuno interviene! Ma in che mondo viviamo!

Ehi tipa, lo sai che balli be... SDENG!

Vita dura quella dei carcerati, soprattutto se a finire nelle galere nipponiche sono due studentelli delle superiori. Brutti vestiti, pranzi indecenti, scarpe inferiori di due misure in più e stazioni radio mal sintonizzate, forse per colpa delle antiestetiche sbarre della finestra. Che dire poi dei compagni di cella? Ah, che simpatici, una bella mazzulata di calci in faccia e allo stomaco e si diventa subito amici. E che amici: sono persino disposti a sacrificarsi per far scappare i compagni dal carcere. Cena non molto leggera da digerire ed ecco che si scatenano le convulsioni: gente che si rotola sul pavimento in preda al dolore. Guardie, aiuto, sto male! Ed ecco accorrere i prodi secondini. Hei, ma che succede, dei tizi li stanno bloccando alla schiena! Cosa? Ma voi non stavate male...perché ci malmenate? Vuoi vedere che era tutto un piano? Ah, diavolo di giapponesi!





Si ringrazia CD VERTE per la cartuccia



Un intervento a gamba tesa per le strade di Tokyo





◆ SI DICEVA CHE QUEL BLASCO FOSSE STATO PRIMA UN ROSPO ◆

Da pestifere canaglie quali sono, Kunio e compagnia bella sono in grado di pestare utilizzando le mosse più infime e cattive. Non si limitano a scagliarsi unicamente contro i poliziotti che li rincorrono di quartiere in quartiere ma se la prendono anche coi vari sempai (compagni di scuola più anziani) che vanno a scovare nelle scuole superiori più malfamate di tutta Tokyo. Le mosse di cui i baldi giovani sono dotati vanno man mano aumentando. All'inizio potrete fruire di calci in avanti e all'indietro, di doppio calcio volante, di calcio volante e di pugni diretti e ganci al mento. Sbatacchiando un avversario al suolo potete pestarlo con dei calcioni al viso. Coi tasti R e L potete invece difendervi dai ceffoni che vi arrivano da qualunque parte. Successivamente il vostro set di mosse si allargherà a dismisura: potrete quindi afferrare i compagni per il bavero della tenuta e iniziare a rullarli di cartoni in faccia, potrete prenderli e lanciarli dall'altra parte dello schermo, potrete prendere la rincorsa e scagliare gomitate sui denti ai malcapitati di turno e, cosa più bella, potrete sbattere gli avversari al suolo, salirgli sullo stomaco e iniziare a mazzularli di cartoni al viso. Evviva il Fair Play!

UN TACHI



Se gli altri personaggi hanno poca energia, potete repentinamente buttarvi su un altro personaggio, come la ragazza della foto, per esempio

◆ LA COMBRICCOLA DEL BLASCO ERA TUTTA GENTE A POSTO ◆

Kunio Kun può essere giocato simultaneamente da due persone, al comando dei due pestiferi giovinastri che appaiono nella presentazione del gioco: Kunio e Ricky, questo ultimo contraddistinto da un bel bananone viola in testa. Man mano che ci si inoltra nel gioco risulterà tuttavia possibile raccattare un paio di gregari da poter successivamente selezionare: trattasi di due pulzelle di nome Miyako e Kyoko. Se scegliete invece di inoltrarvi da soli nel gioco avrete comunque a disposizione tutti e quattro i personaggi e potrete scegliere in qualunque momento (tranne per la sezione in moto) quale personaggio usare premendo il tasto Select. Un aspetto sicuramente interessante è che ogni personaggio gode di una propria energia indipendente. Se infatti state per passare a miglior vita, con uno dei personaggi potrete flippare su un altro dei tre rimanenti e ricominciare con tutta l'energia e così via sino al totale esaurimento delle scorte energetiche da parte di uno dei quattro. Stessa cosa, naturalmente, anche se sarete in due a giocarlo (con due personaggi selezionabili per ciascun giocatore).



"Avete il diritto di parlare. Tutto quello che dite potrà essere usato contro di voi..." etc. etc.



Alcatraz non era niente al confronto...





Il megapugno multiplo come Kenshiro!





Scene di vita giapponese in una sala di pachinko

◆ MIO DIO, E' PIENO DI STELLE... ◆

Le stelle in questione sono quelle che gireranno sulla testolina dei malcapitati che prenderanno tutta la serie di botte esposte nel box precedente. A questo punto vi starete domandando se per caso non esistano per esempio delle mosse speciali. Certo che esistono! Anche queste verranno acquisite col tempo. Inoltrandosi nel gioco scoprirete infatti che i pulsanti L e R non servono unicamente per la difesa: tenendo infatti premuto uno di questi e pigiando il tasto dei pugni col pad in direzione alta scoprirete infatti che non solo Ryu e Ken sono dotati del mitico Hurricane Punch. Provare per credere. Se poi siete dei fanatici di corse in moto scoprirete anche una simpatica variante di **Road Rash**, anche questa giocabile in due simultaneamente. Prenderete infatti il controllo di due simpatiche dueruote per imboccare la superstrada che attraversa tutta Tokyo al fine di giungere nel quartiere di Shinjuku. Naturalmente tutto il percorso sarà infestato dai soliti malavitosi di turno che potrete ribaltare dal loro mezzo tramite calcioni a destra e a sinistra. Occhio però, poiché queste movenze vi faranno perdere temporaneamente il controllo del vostro mezzo e alcune curve, già di per sé, sono piuttosto ardue da affrontare.



Aaagghh! Mandate a letto i bambini (ancora?)! Una donna prende a calci un uomo e nessuno interviene!



Aagghh! Mandate a letto i bambini (ormai hanno cambiato letto già due volte!)! Un uomo prende a calci... vabbé completate voi la frase...



CASA
TECHNOS JAPAN
GENERE
PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO



Non ho parole: **Kunio Kun 2** è davvero troppo divertente da giocare nonché troppo simpatico da vedere e supera di gran lunga le più rosee aspettative. Graficamente non è certo da mille e una notte ma vi assicuro che in quanto a giocabilità e divertimento è davvero difficile trovare qualcosa a cui compararlo, specialmente se paragonato alle non poche brutture che il Super Nintendo ci sta affibbiando negli ultimi tempi. L'aspetto sicuramente più carismatico e singolare che fa del presente titolo un must è sicuramente costituito dalle mosse di cui i personaggi principali sono dotati, che si distinguono sia per qualità che per quantità. Il livello di blastaggio ottenibile da quello che a prima vista potrebbe passare come un titolo nella media è davvero fantasmagorico, soprattutto se a giocarlo si è in due. Intelligente poi la scelta di farvi acquisire un tot di mosse per volta, il che calza a pennello col valore di difficoltà calibrato veramente bene. Altrettanto singolari e spassosi sono poi gli scontri coi boss di fine livello: insomma ragazzi, ci siamo capiti: se cercate un pestatutto spassoso e divertente l'avete trovato di sicuro.

Char



Troppobbello spetasciare i nemici giù dalle moto!

COMMENTO



Comincio subito col precisare che, graficamente, **Kunio Kun** non è affatto male, è unicamente caratterizzato da un tipo di grafica leggermente tarchiata tanto cara ai giapponesi e che, peraltro, non fa che adattarsi perfettamente allo spirito del gioco. Chi se lo spiegherebbe un pestatutto del genere con sprite del tipo Haggar o Norton? Ma fatemi il piacere... Detto questo va quindi da se il fatto che sia così difficile trovare pecche in un titolo del genere. L'unica cosa che gli si potrebbe imputare è il sistema di password che, come al solito, riveste una duplice funzione: se da un lato può servire a non farvi venire l'emicrania, soprattutto durante le prime partite, nonché a non farvi sempre iniziare ogni partita da inizio gioco, dall'altro potrebbe rivelarsi di troppo aiuto soprattutto dopo che avrete preso dimestichezza coi comandi e con le mosse e andandosi quindi a sommare con l'esperienza. Risultato: longevità leggermente minore anche se il fatto di essere dotato di così tanta giocabilità e di divertire un sacco ve lo farà rispolverare più volte, soprattutto nel caso in cui vogliate far divertire amici e conoscenti oltre che, naturalmente, farli morire d'invidia. Come si suol dire "a buon Nintenditor poche parole".

Paolo





Scene di vita giapponese in una sala di pachinko 2

GRAFICA 83
▲ Nella media ma con sprite simpaticissimi e ben animati
▲ Mosse troppo spassose da vedere

SONORO 80
▲ Simpatici nonché vari i motivetti
▼ Gli effetti sonori sono nella media

GIOCABILITÀ 85
▲ Semplice, divertente e dotato di una buona varietà di mosse: meglio di così...

LONGEVITÀ 85
▲ Livello di difficoltà perfettamente calibrato e mosse che man mano incrementano di numero
▼ Il sistema di password potrebbe risultare di troppa agevolazione

GLOBALE 85
Sicuramente il pestatutto a scorrimento più simpatico e divertente degli ultimi tempi



FINAL FANTASY VI

REVIEW





A destra potete verificare le condizioni dei vostri personaggi, a sinistra scegliete le azioni offensive e curative da intraprendere

La saga di **Final Fantasy** costituisce uno dei primi e meglio riusciti esempi di giochi di ruolo per console. Essi videro infatti la luce anni or sono proprio sul sistema ad otto bit di casa Nintendo, ovvero il piccolo Nes. A dirla tutta non è che le prime parti della sovracitata saga fossero poi qualcosa di trascendentale: personaggi scontati, con pochissimi parametri a disposizione (i soliti Hp ed Mp per intenderci), solita grafica e solita inquadratura che, già a partire dalla terza parte iniziò a venire a nausea; per non parlare della giocabilità contraddistinta dalla solita mattonata di ideogrammi nipponici che, pur facendo la felicità di Char, ben poco interessarono il resto del popolo nostrano. In cosa differisce questa ennesima versione di **Final Fantasy**? Beh, innanzitutto nel fattore grafico infinitamente più curato rispetto alle precedenti versioni; poi nella mappa di gioco molto più estesa e nel numero di parametri che contraddistinguono i singoli personaggi, ora diventati dodici. Rimane tuttavia ancora un aspetto comune alle precedenti cinque parti: provate ad indovinare quale?



Il fascio di energia è una delle armi più comuni di FF6



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia





La prima città da visitare in FF6

MANGABIT

Che il presente gioco occupi ben ventiquattro megabit di memoria è ampiamente testimoniato sia dal fattore grafico di notevoli dimensioni, (anche se qualche volta alcuni fondali potrebbero apparire un po' scarni) sia dalla mappa di gioco che comprende ben undici diversi territori da esplorare, sia dalla congrega di personaggi che si possono raccattare e portarsi appresso al fine di utilizzarli in qualsiasi momento a proprio piacimento. Nella fattispecie il set dei personaggi è costituito da ben DODICI unità. Ogni individuo, neanche a dirlo, possiede caratteristiche differenti e diversi parametri, senza contare incantesimi e mosse speciali che possono essere utilizzati durante i combattimenti inquadrati lateralmente. E' comunque possibile intervenire su ogni singolo parametro caratterizzante il personaggio e incrementarne o decrementarne il valore. Stessa cosa può essere fatta anche con le diverse magie e coi valori di pozioni, filtri, gingilli ed accessori vari. Il tutto, per la gioia di grandi e piccini, in perfetto giapponese moderno!



I DODICI

TINA: aitante pulzella con tre incantesimi: potente emanazione di energia, blocchi di ghiaccio che paralizzano i nemici, scariche elettriche
ROCK: il fichissimo del gruppo è capace di levitare durante gli scontri, evitando così i colpi nemici
MOG: un simpatico gattone che può moltiplicarsi come i Gremlins! Usa una Danza Macabra per affondare i nemici in un circolo di energia
SETZER: un mago che utilizza una slot machine! Se appaiono tre facce di gallinacei, questi si materializzano e combattono con voi!
EDGER: Altro figaccione. Usa un arco, un fascio di energia e una specie di trombone con cui allontana alcuni nemici
MASH: Non ci credo! I suoi poteri speciali si attivano come le mosse speciali dei picchiaduro! Beccatevi le quattro sequenze: sinistra, destra, sinistra; X,Y, giù, su; giù, diagonale bassa sinistra, sinistra; sinistra, diagonale baSsa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra
CAIENE: Il baffuto può annientare i nemici a spadate, o dividendosi in quattro!
SHADOW: un nerissimo ninja che dispone di cazzottoni e lampi di elettricità che fanno un casino infernale per tutto lo schermo
CELIS: La biondina prende il prossimo a spadate o gli cosparge il capo di preoccupanti fiammelle
GAU: Ma che fa? Cammina a quattro zampe? Va bé, almeno ha un buon attacco con cui brucia l'energia dei nemici
STRAGUS: Novantenne, vestito da clown ma con la magia più spettacolare di tute: ondata d'acqua galattica che sommerge grandi e piccini!
RELM: la pulzella trasforma il nemico in se stessa per poi farlo scoppiare

COMMENTO

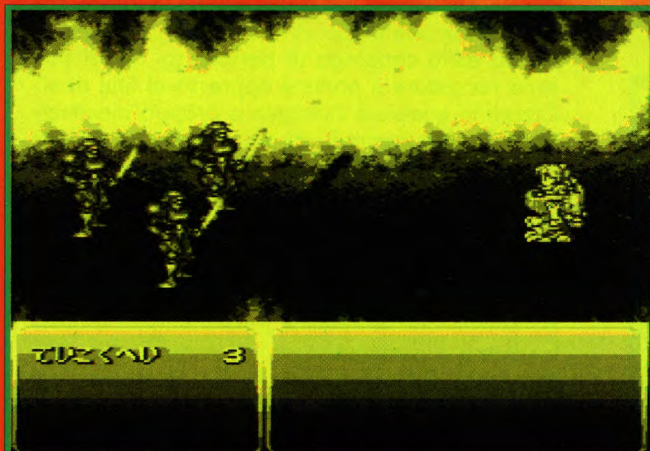


Ricordate il caso **Fire Emblem**? Bene, qui abbiamo qualcosa di analogo: i caratteri giapponesi dominano infatti incontrastati! L'unica differenza risiede nella struttura di gioco, ovvero una sorta di variante di **Secret of Mana** abbinata a classici fasi da puro Rpg, come gli scontri visualizzati di lato che devono essere gestiti col classico modo tanto caro agli amanti dei giochi di ruolo. La grafica risulta in alcuni casi davvero notevole e piena d'atmosfera, colorata, dettagliatissima e simpatica anche se qualche volta alcuni fondali potrebbero apparire meno curati rispetto ad altri. Lo svolgimento del gioco copre un'area vastissima, il che basterebbe di per se ad incrementare il valore di longevità. Tuttavia, ancora una volta, è doveroso rammentare che, non conoscendo a menadito il giapponese, potreste anche impiegarci un secolo a giungere al termine, sommersi in una marea di Hiragana, Katakana e Kanji ed il classico metodo che quasi sempre si utilizza in questi casi (ovvero procedere per tentativi) a volte potrebbe dare effetti deleteri. Insomma, penso di essermi spiegato: un gran gioco con un unico difettino.

Char



L'esplorazione di uno dei mondi sotterranei...



Una foto cannata di Super Console...



Perché adesso i mammuth se ne vanno in giro per le strade delle città!



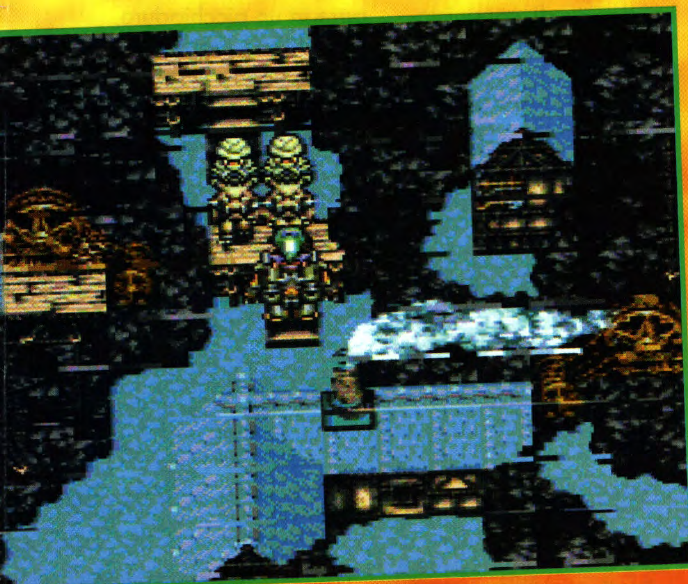
Vedete quelle scritte strane lì sotto? In mezzo a quelle ci sono attacchi e metodi curativi...





L'intro era soltanto un sogno! E ve lo spiegano pure in giapponese!

I nuovi mezzi della derattizzazione urbana...



Qui c'è più smog che a Milano!



CASA	SQUARE
GENERE	GIOCO DI RUOLO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO



Prima o poi mi spiegheranno perché 'sti giochi me li devo sciroppare sempre io. Neanche so il Giapponese come l'eminente sopra... mah! Che il presente titolo sia di dimensioni notevoli pare indubbio, così come il fatto che il linguaggio usato ne fa un vero mattone, davvero difficile da digerire per tutti quegli utenti nostrani che, poverelli, ignorano il significato di quei trecentosedicimila ideogrammi sparsi un pochino ovunque durante il gioco. Conclusione: andare avanti è anche possibile ma la lista di imprecazioni e il nervoso che scaturirà dal fatto di non capirci un tubo delle parti testuali, tutt'altro che irrisorie, sarà grande. Se tutto va bene potremo comunque sperare presto in una adeguata versione americana che, sicuramente, gli conferirebbe una giocabilità di gran lunga maggiore e, giunti a questo punto, il giudizio globale potrebbe anche variare. Grafica, sonoro e longevità ci sono, l'atmosfera pure, l'azione anche. Manca giusto quella cosa di cui purtroppo sono carenti praticamente tutti i giochi di ruolo nipponici: comprensibilità. Vi assicuro che per titoli di questo genere è un aspetto non facilmente trascurabile!

Fabio

GRAFICA 91
▲Bellissimi alcuni fondali e personaggi simpaticissimi
▲Buona la scelta dei colori che rende perfettamente l'atmosfera

SONORO 92
▲Buoni gli effetti sonori e temi musicali di enorme portata che creano alla perfezione l'atmosfera adatta

GIOCABILITÀ 80
▲Di giocabilità, potenzialmente, ce ne sarebbe anche...
▼ ...soprattutto se ne fosse editata una versione inglese, poiché il solito giapponese causa problemi

LONGEVITÀ 89
▲Mappa di gioco estesa...
▼ ... ma quello che lo rende veramente longevo è il fatto di impiegarci un po' di tempo per intuire il significato di dialoghi, icone etc.

GLOBALE 82
Un gran gioco di ruolo a cui manca un unico elemento essenziale: la comprensione di testi e dialoghi





LEG

REVIEW

Beh, con Knights of the Round e King of Dragons in circolazione, non vedo grandi speranze per Legend...



La belva di fine livello!





Il tifo per questo barbaro è incredibile: guardate che cortina hanno creato i fumogeni!

Chi, leggendo il titolo di questo nuovo gioco della Seika, si immaginasse un'avventura tratta dal film omonimo interpretato da Tom Cruise è meglio che non si lasci prendere troppo dall'entusiasmo, principalmente per due motivi. Primo: un gioco del genere ha già fatto la sua comparsa in versione per computer già all'epoca del film (stiamo parlando di circa sei-sette anni fa) e secondo, questo gioco è l'ennesimo picchiaduro stile **Final Fight**. Adesso che sapete come stanno esattamente le cose fatevi una doccia fredda e tranquillizzatevi. La trama è sempre la solita zuppa di patate, anche in questo caso, infatti, vediamo due guerrieri solitari impegnati in un'aspra lotta contro il cattivo di turno (che naturalmente, in preda ad attacchi di sfrenato protagonismo, ha deciso di conquistare il mondo) e i suoi scagnozzi. Come in tutti i giochi di questo tipo, potrete disporre di due personaggi diversi per dimensioni, forza fisica e agilità. L'unica limitazione è che il primo giocatore può usare solo un personaggio, senza la possibilità di sceglierlo all'inizio del gioco. Il resto è tutto tendenzialmente nella norma che contraddistingue i titoli di questo genere; molti livelli da superare, guardiani di fine livello, bonus vari e tutto quello che normalmente compare in un picchiaduro.

COMMENTO



Anche senza considerare il fatto che di picchiaduro per SNES ne esistono ormai a bizzeffe, purtroppo **Legend** non è ugualmente in grado di sostenere il confronto con altri titoli di questo genere. Il problema principale del titolo della Seika è la scarsa giocabilità. Il grado di difficoltà è troppo squilibrato e, a seconda dei livelli, si passa dall'incredibilmente semplice all'esageratamente difficile. Un esempio pratico sono i primi due livelli; il primo è quasi impossibile da superare mentre il secondo è decisamente ridicolo. A tutto questo si aggiunge una scarsa qualità tecnica che si nota particolarmente nelle animazioni dei personaggi. Se devo essere sincero preferisco **The King of Dragons** o **Knights of the Round**, titoli che possono sicuramente contare su una qualità tecnica decisamente superiore.

Bio Massa



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

CHE LEGGENDA DI GIOCO

Non potevano certo mancare i livelli bonus tra uno schermo e l'altro, in cui il giocatore può ottenere un marasma di punti spaccando oggetti vari o altre menate del genere. Ce ne sono di due tipi: nel primo dovete correre su e giù per lo schermo a collezionare il numero maggiore di monete d'oro nel minor tempo possibile; nel secondo sarete invece impegnati ad aprire casse nella speranza di trovarvi qualche oggetto utile: il tutto dipende però dal numero di chiavi che siete riusciti a racimolare durante i combattimenti; alcuni nemici infatti le rilasciano subito dopo essere stati eliminati.



Scusi, potrebbe spostare la spada, non vedo niente, per favore, che maleducazione, SLASH!!!



Un Sidewinder centra il bersaglio



CASA
SEIKA
GENERE
PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2





Adesso che siamo in due inizi a tremare, eh?



Ve lo ricordate Poltergeist? Stessa cosa...

BARBARELLO!

Perché limitarsi all'uso della spada quando le leggende barbare narrano di mistero e magia? E vai allora con la smart-bomb magica che naturalmente è in numero limitato ma il cui numero può essere incrementato raccogliendo le apposite pozioni magiche. Oltre a questo, abbiamo anche un'arma da lancio anch'essa in numero limitato ma di nuovo incrementabile. Così direi che l'arsenale da barbaro è davvero completo...



Attacco di massa!



L'atmosfera di Legend non è neanche male, il gioco però...

Dalle cronache del tempo: "Barbaro disoccupato entra in trattoria e provoca una strage"



COMMENTO



Beh, l'atmosfera del gioco è simpatica ma, a parte questo, il gioco in se stesso è assolutamente privo della qualità necessaria per essere considerato un buon prodotto. La grafica è ben definita, ma le animazioni sono praticamente inesistenti. Per il sonoro idem, buona musica ma effetti scarni. In parole povere, **Legend** ha l'aria di essere più una sequenza di immagini statiche (vedi slide show) che un gioco di azione. Se consideriamo, infine, che anche la giocabilità scarseggia alquanto, non posso dirvi nient'altro che di lasciar perdere questo gioco e, a meno che siate degli appassionati con una mente particolarmente contorta, buttarvi su uno dei titoli del genere usciti ultimamente per SNES (non avete altro che l'imbarazzo della scelta).

Paolo

LEGENDA

Durante la vostra avventura potrete contare su oggetti vari che troverete uccidendo i vari nemici o rompendo alcune casse. Ce ne sono di moltissimi tipi e variano dal cibo, all'oro, ai power-up. Il loro modo d'impiego è naturalmente scontato; il cibo vi rifornisce di energia e l'oro aumenta i punti del giocatore. Leggermente diverso è il discorso riguardante i power-up. Ce ne sono di tre tipi e incrementano, rispettivamente, la forza, la potenza magica e le vite a disposizione. State attenti però perché non rimangono nello schermo all'infinito e vanno raccolti il più velocemente possibile altrimenti rischiate di perderli definitivamente.

GRAFICA 75

▲ I personaggi e i fondali sono ben definiti
▼ Animazioni non eccezionali

SONORO 60

▼ Avete presente un rutto in una lattina vuota?

GIOCABILITÀ 79

▲ In fin dei conti un picchiaduro è sempre un picchiaduro...

LONGEVITÀ 40

▼ ... peccato che questo NON sia un picchiaduro

GLOBALE 68

A quando **Legend II**? Spero mai...



REVIEW





FIGHTER'S



Ryoko inciampa e si porta pure dietro Ray!

Il tackle scivolato di Jean lancia il contropiede...



Incredibile! Un gioco per SNES che non sia il solito picchiaduro alla **Final Fight**! Purtroppo, però, sul SNES esistono solo due categorie di giochi, i picchiaduro tipo quelli sopra citati e quelli alla **Street Fighter II**. Hahaha! Piaciuta la battuta? No, beh, piaciuta o no, non stavo affatto scherzando, infatti **Fighter's History** è l'ennesimo clone del famoso gioco Capcom. A proposito della Capcom, lo sapevate che quest'ultima aveva avviato una pratica legale contro la Data East proprio a causa di questo gioco? Se avete letto le news apparse nel numero 5 a pagina 15 sicuramente ne eravate al corrente ma, per gli altri, ecco come si sono svolte le cose. Semplicemente la Capcom aveva accusato la Data East di aver usato la grafica e il sonoro di **Street Fighter II** per realizzare **Fighter's History**. La cosa era talmente assurda (potete benissimo notare anche voi, osservando le foto, che i due giochi sono differenti) che il giudice ha giustamente assolto la Data East assicurando al settore una sana e libera competizione. Come dice il famoso proverbio "chi troppo vuole nulla stringe"...



La beozia giapponese: la vecchia sullo sfondo che rincorre un gatto procedendo a quattro zampe!



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

CHE STORIA DI GIOCO

Essendo un picchiaduro alla **Street Fighter II** (ok, questa è l'ultima volta che lo dico, giuro!) non c'è bisogno di dilungarsi troppo su cosa occorre fare in **Fighter's History**. Voi impersonate uno dei nove lottatori messi a disposizione, dovete battere i restanti otto in incontri uno contro uno e, infine, eliminare i due avversari finali allo scopo di diventare il più forte lottatore del mondo. Gli incontri si dividono in tre round e, il giocatore, per passare all'incontro successivo, dovrà vincerne almeno due. La prima differenza tra questo titolo e l'innominabile (Mi avete fatto giurare di non dire più quel nome? Arrangiatevi!) titolo è la grafica che contraddistingue i personaggi. Infatti, in **Fighter's History**, i singoli lottatori, a parte qualche eccezione, hanno tutti un aspetto "normale". Cioè, voglio dire, non sono degli ammassi di muscoli alla Kenshiro o anche alla Ryu ma, più semplicemente, sono definiti in modo da sembrare degli atleti e basta. Per farvi un'idea osservate bene Lee: mai visto, in un videogioco di questo tipo, un lottatore meno muscoloso di questo. Per dirla breve i programmatori della Data East sono riusciti a riprodurre l'immagine perfetta di chi pratica arti marziali: fisico asciutto e muscoloso, il tutto senza esagerare sulla "quantità". Un'altra differenza che distingue questo titolo dagli altri è rappresentata dalle frasi che dicono i vari personaggi agli avversari che vengono sconfitti. Queste cambiano sempre a seconda del personaggio e a chi vengono rivolte.

◆ LEE ◆



Un personaggio che, all'apparenza, sembra una schiappa ma che, invece, si rivela essere uno dei personaggi migliori del gioco. Le sue mosse speciali, infatti, non sono nulla di speciale se confrontate a quelle degli altri personaggi, i quali non si risparmiano dall'utilizzare ondate di energia e affini. Lee è particolarmente adatto per coloro che amano rimanere in difesa e cogliere l'avversario di sorpresa, essendo dotato di buona forza e di un'incredibile velocità.









Marstorius prova la resistenza polmonare del fragile Jean

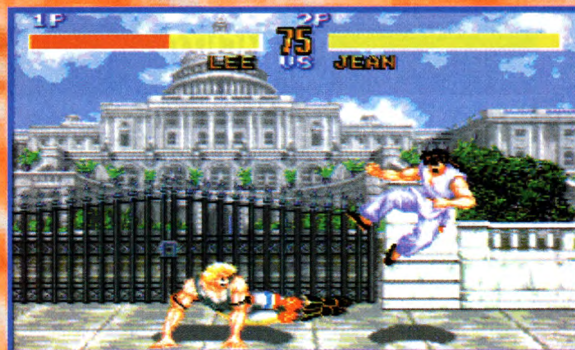


Marstorius si esibisce in una delle sue specialità

◆ JEAN ◆



Questo ballerino francese è un ottimo combattente dotato di incredibile velocità e di un elegantissimo stile di lotta. Le sue mosse sono coordinate e, quando combatte, sembra di assistere più a un balletto che a un incontro. A parte la velocità, John ha delle ottime capacità di attacco, mentre in difesa risulta svantaggiato, soprattutto dagli attacchi provenienti dall'alto.



La Casa Bianca è circondata di disgraziati che si menano e nessuno fa niente!

◆ FEILIN ◆



Una donzella molto cattiva e letale. La sua caratteristica principale è che, grazie alle sue particolari mosse speciali, può attaccare l'avversario da svariate posizioni e prenderlo, così, di sorpresa quando meno se lo aspetta. Non solo, ha anche delle ottime tecniche di difesa particolarmente efficaci contro gli attacchi aerei o gli attacchi a distanza basati su palle di fuoco o affini.



Poteva mancare, dico poteva mancare la simil-Fireball?

◆ MARSTORIUS ◆



Un personaggio grosso, fortissimo ma lento. Possiede delle tecniche abbastanza rozze ma decisamente letali per l'avversario. La sua caratteristica principale è, infatti, di essere molto potente nelle prese e soprattutto nei pugni, mentre per quanto riguarda i calci e gli attacchi aerei Marstorius risulta essere decisamente negato.



Un'allucinazione settecentesca





◆ SAMCHAY ◆



Praticamente il Sagat dei poveri. Questo personaggio ha delle mosse speciali che gli permettono di attaccare l'avversario senza dargli tregua, ma che, ahimè, si rivelano piuttosto inutili per quando riguarda la difesa. Il suo pugno di fuoco è molto potente e veloce, mentre la ginocchiata è in grado di dimezzare l'energia dell'avversario.

I fondali di FH sono davvero ispirati, eh?



La dolce Ryoko usa tutta la sua grazia per fracassare le costole a Feilin...

◆ RAY ◆



Sembra il classico figaccione (alias protagonista del gioco) imbattibile e fortissimo ma, come dice un famoso detto, mai fidarsi troppo delle apparenze. La sua tecnica gli permette di difendersi adeguatamente dagli attacchi nemici in modo adeguato ma Ray scarseggia per quanto riguarda l'efficacia delle sue mosse speciali. Queste infatti, per quanto spettacolari, sono facilmente neutralizzabili dall'avversario e, pertanto, inutili dal punto di vista tattico.





E Marstorius continua il suo massacro...

COMMENTO



Fighter's History è sicuramente il clone di **Street Fighter II** meglio riuscito tra tutti quelli realizzati per SNES. L'atmosfera che si crea in questo gioco, infatti, è quasi la stessa del celebre titolo della Capcom e non raggiunge gli stessi livelli principalmente per un unico motivo: si tratta sempre del solito picchiaduro. Lo so che non è facile inventarsi sempre qualcosa di nuovo, ma l'unico modo per rendere interessante un gioco come questo è esattamente ciò che continua a fare la Capcom, che continua a sfornare versioni di **Street Fighter II** semplicemente apportandogli qualche modifica. Mi dispiace per la Data East, ma anche se è riuscita a vincere in tribunale, dubito che riuscirà a ripetersi sul mercato.

Bio Massa



E dopo questo epico combattimento iniziò l'assalto alla Bastiglia...



L'atmosfera orientale esalta Hizoguchi...

◆ RYOKO ◆



Questa combattente apparentemente sembra non disporre di nessuna mossa speciale, ma avvicinatevi abbastanza per farvi afferrare e dopo non avrete neanche più i denti per mangiare. Come avrete capito la tecnica di Kaori si basa sulla difesa più che sull'attacco, infatti è caratterizzata da un'ottima forza e una notevole velocità nei movimenti.



Un'altra notevole allucinazione di Fighter's History

◆ MIZOGUCHI ◆



Forte, veloce e potente. Queste, in poche parole, le caratteristiche di questo personaggio. La sua palla di fuoco infligge un danno non indifferente all'avversario, mentre il calcio volante e la sua speciale gomitata gli permettono di neutralizzare senza problemi i vari attacchi nemici. Decisamente uno dei personaggi migliori del gioco.



Ebbene sì, si possono far combattere tra loro due personaggi identici...

◆ MATLOCK ◆

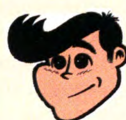


Questo singolarissimo personaggio basa la sua tecnica di lotta sulla musica, infatti, si muove in modo molto ritmico colpendo l'avversario con mosse di breakdance e acrobazie varie. Matlock ha caratteristiche di attacco e difesa medie e questo gli permette di affrontare i vari avversari senza particolari problemi.

◆ CLOWN & HARNOV ◆

I due boss finali del gioco. Vi lasciamo il piacere di scoprire da soli che cosa questi due simpaticoni sono in grado di fare e, soprattutto, quanto sappiano fare male. Ovviamente hanno caratteristiche di attacco-difesa ai massimi livelli e le loro mosse speciali sono praticamente impossibili da neutralizzare.

COMMENTO



Paragonare **Fighter's History** e **Street Fighter II** potrebbe sembrare azzardato ma di tutti i titoli di questo genere usciti per SNES, questo è quello che si avvicina di più dal capolavoro della Capcom. Tutti e due sono caratterizzati da un'ottima grafica e una grandissima giocabilità. Qual è la differenza, allora? Semplicemente nell'entusiasmo che il titolo recensito crea nell'animo del giocatore e che, purtroppo, non arriva ai livelli di **Street Fighter II**. Quello che intendo dire è che mentre con **Street Fighter II** rimanete incollati al joypad per ore nonostante lo abbiate finito duecento volte, con **Fighter's History** (ma anche gli altri picchiaduro) ci giocherete un paio di giorni al massimo. Per gli appassionati possiamo fare anche tre...

Juza



CASA
DATA EAST

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 93
▲ Ottima, originale e animata perfettamente

SONORO 80
▲ Le frasi digitalizzate sono incredibilmente realistiche. La musica, invece, è un po' confusionaria

GIOCABILITÀ 89
▲ Il fascino dei picchiaduro è sempre irresistibile

LONGEVITÀ 80
▼ Come dire: se non è **Street Fighter II**, non lo mangio!

GLOBALE 88
Detronizzare **Street Fighter II** è quasi impossibile, ma con **Fighter's History** ci si è andati vicini



REVIEW

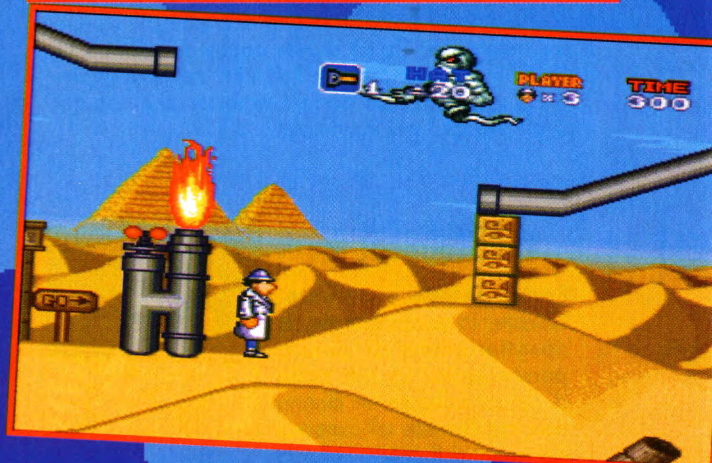
INSPECTO











La nipotina dell'Ispettore Gadget è stata rapita da un losco quanto misterioso individuo di nome Claw, capo dell'organizzazione criminale M.A.D. Grave disgrazia, dal momento che la piccina è il genio della famiglia Gadget e ha salvato il posteriore a quell'ebete di suo zio in numerose occasioni; inutile dire che il buon Ispettore si mette subito alla sua ricerca con l'intenzione di liberarla. E potete immaginarvi quali cose esilaranti si verificano quando cerca di superare i livelli piattaformici colmi di agenti della M.A.D. che si interpongono fra lui e l'amata nipotina...



Si ringrazia NEWEL per la cartuccia

GADGET A GO-GO

Una cosa che forse qualcuno non sa è che l'Ispettore Gadget si chiama così per via degli aggeggi che è in grado di estrarre dalle tascone. Tuttavia, in questo gioco il nasuto ispettore dispone inizialmente di un solo gadget: gli altri li deve trovare. Come se non bastasse, nessuno di essi funziona se il cappello dal quale fuoriescono non ha ricevuto un'adeguata alimentazione, che qui assume il nome di "Hat Power". E così il nostro Gadget deve andare in giro a raccogliere le icone a forma di cappello per dare potenza ai propri power-up. Eccone una breve panoramica:

IMPERMEABILE - Se Gadget viene a contatto con un nemico, viene privato del suo impermeabile. Questa provvidenziale icona restituisce all'ispettore la propria dignità.

CAPPELLO - Vedete tutti quei congegni che emergono dal cappello di Gadget nelle foto qui riprodotte? Beh, non potrete farci un bel niente finché non avrete la dose necessaria di "Hat Power", elargito da questa icona.

PROPULSORE AZZURRO - Per volare è inefficace, ma se volete toccare il fondo, questo oggetto fa al caso vostro: serve infatti a controllare la discesa di Gadget verso l'ignoto.

PROPULSORE ROSSO - Neanche con questo oggetto Gadget può emulare gli uccelli. In compenso, però, può utilizzarlo come oggetto contundente da lancio. All'indirizzo di chi, potete immaginarvelo...

BOMBA - Due le cose che potete fare con questo ordigno: uccidere i cattivi o polverizzare blocchi che vi fanno da ostacolo. A voi la scelta.

MANO - Siete bloccati in un pozzo? Questo aggeggio può tirarvene fuori! Comodo, no?

UOMO - Perché sbrigare personalmente un lavoro rischioso quando può essere svolto da servizievoli, piccoli robot costruiti a vostra immagine e somiglianza? Fifone il nostro Gadget, non vi pare?

TESTA DI BRAIN - La testa del cagnolino di Penny campeggia su questa icona che permette a Gadget di allungare a dismisura il proprio braccio.

FACCIA DI GADGET - Si tratta di una vita extra!

PUNTO INTERROGATIVO - Come potete immaginare, è un'icona dalle proprietà alquanto misteriose: a voi il piacere di scoprire che cosa cela esattamente.

FRECCIA - Cosa fare di una freccia, se non lanciarla contro un nemico? Questa, poi, è veloce come una saetta!

LAMPADA - Serve ovviamente a vedere nell'oscurità o anche a prendere a lampadate qualcuno.

VENTOSA - Un "must" per la scalata di pareti ripide, ed è buono anche per sturare i lavandini.



R GADGET









COMMENTO

Inspector Gadget non è esattamente uno dei miei personaggi animati preferiti, pertanto mi sono apprestato a recensire l'omonima cartuccia con un po' di pregiudizi. Il gioco è basato a grandi linee sulla serie televisiva, ma le uniche cose che sono sopravvissute durante la trasposizione da cartoon a cartuccia sono i congegni a disposizione di Gadget, ognuno dei quali vive prima o poi il suo momento di gloria. Tuttavia, non posso fare a meno di pensare che alcuni livelli siano scopiazzati da **Quackshot** per il Megadrive. L'azione è discontinua, il sonoro e la grafica poco azzeccati, e sotto il sole dell'originalità non c'è nulla di nuovo. Ma va altresì detto che non è così brutto come mi aspettavo. L'impulso ad avanzare nel gioco è molto forte, così come la curiosità di vedere come sia il livello successivo. I fans del genere lo apprezzeranno e i fans di Gadget si faranno un sacco di belle risate. Davvero non c'è male.

Paolo



COMMENTO

Aiuto! Mi rendo conto che questo gioco non è il massimo della vita, eppure mi sono trovato a giocarci con entusiasmo, e non so perché: c'è ben poco per cui possa raccomandarvelo. La grafica è scadente rispetto alla media dei giochi attualmente in circolazione, le musichette sono irritanti, la trama inesistente, i comandi poco affidabili e l'azione ripetitiva. Nonostante tutto ciò, ci ho passato delle ore piacevoli. Sarà il numero degli accessori speciali disponibili e il fatto che vadano usati sapientemente per poter andare da qualsiasi parte. Oppure lo spasso derivato dall'osservare lo sprite principale andarsene in giro in mutande dopo una brutta collisione con uno degli agenti della M.A.D. Forse è la vasta quantità di sezioni segrete reperibili mediante la lente d'ingrandimento di Gadget. Insomma, non so proprio dirvi esattamente perché mi piace. Fate un po' voi...

Fabio



CASA
HUDSON SOFT

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 70
▲ Il colore certo non le manca...
▼ ...ma è troppo minuta e poco degna di un gioco per il Super NES

SONORO 74
▲ Se il motivo del cartone animato vi piace, avrete numerose occasioni di ascoltarlo...
▼ ...ma se non vi piace, vorrete escludere l'audio

GIOCABILITÀ 76
▲ La dinamica del gioco è godibile...
▼ ...ma è anche ripetitiva, presenta un rilevamento di collisione poco efficiente ed è poco scorrevole

LONGEVITÀ 72
▲ Alcune parti sono alquanto difficili, altre invece sono fin troppo facili
▼ Non è molto vasto ed è poco originale

GLOBALE 72
Un platform abbastanza gradevole, anche se non eccelso. Ma se l'Ispettore Gadget è il vostro idolo, è un acquisto che potete fare senza pensarci due volte



REVIEW

DRA





Shorimji Kempo: un nome che a molti potrebbe significare tanto quanto un gelato alla crema sopra il Kilimangiaro, ma che ha memoria e la dottrina da esso impartita viene attualmente tramandata a pochissimi eletti, monaci buddhisti tibetani per la maggior parte, sotto voto di massima segretezza. Il Kempo si distingue da tutte le successive arti marziali per essere una tecnica completamente senza vincoli, legata unicamente allo spirito ed alla sua forza. Uno degli eredi più noti della presente disciplina, plasmata personalmente durante il tempo, fu proprio Bruce Lee, che riuscì a perfezionare le nozioni basilari che sin da piccolo aveva appreso sino a giungere alla creazione di una tecnica di combattimento perfetta e fortemente personalizzata che poteva rendere invincibile chiunque, anche il piccolo omettino cinese, come lo stesso Lee ha affermato: questo era il Bruce Lee Jet Kwon Doo.



Quando l'allievo supera il maestro...



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

costituito la base per lo sviluppo di tutte le principali arti marziali cinesi, prima tra tutte il Kung Fu nelle sue numerose sfaccettature. Di origine indiana, lo Shorinji Kempo è stato importato anticamente in Cina dal ventottesimo patriarca Bodhi Dharma attraverso la Mongolia ed i numerosi monasteri Tibetani. Le sue origini si perdono nei meandri della



SDENG! Ehm... capita anche ai grandi ogni tanto...

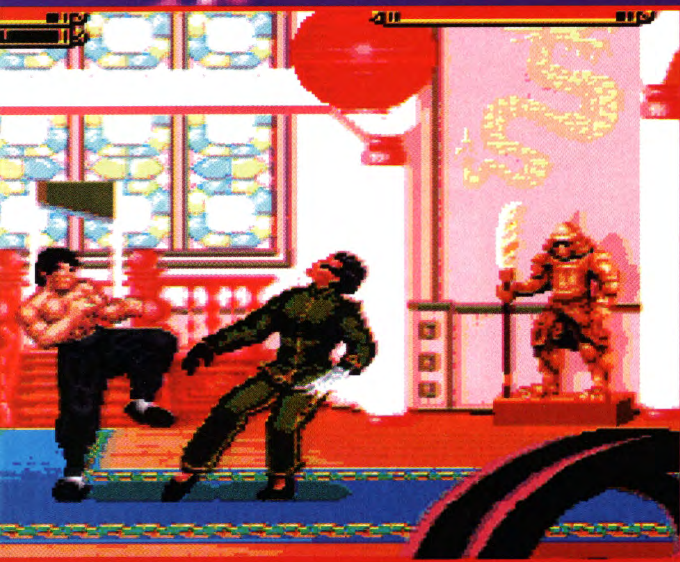
GON



I TRE DI OPERAZIONE DRAGO

Chi non conosce l'intramontabile mito del maestro Lee? La sua figura è legata, oltre che alla sua fama nel mondo delle arti marziali, alla cinematografia della fine degli anni sessanta, quando il venerabile impersonava la figura di Chen, valoroso combattente cinese pieno di buoni ideali, in una serie di film cinesi che dovevano culminare con le riprese statunitensi di "Operazione Drago", se il compianto non fosse morto qualche giorno prima della fine delle riprese (cosa che, peraltro, non ha impedito la realizzazione del film stesso...). La biografia sulla vita del maestro è stata curata dalla stessa moglie, Linda, che proprio lo scorso anno si è decisa a concederne i diritti per una versione cinematografica ad opera di Rob Cohen, versione alla quale il presente picchiaduro è direttamente ispirato. E si vede: stesse sequenze di immagini digitalizzate, stessi avversari da affrontare nel medesimo ordine, nel medesimo modo (incontro a tempo) e negli stessi luoghi. Certo come aderenza alla pellicola davvero non c'è male. **Dragon** può essere addirittura giocato da tre persone contemporaneamente: due prendono i controlli degli sprite del maestro ed un terzo di uno degli avversari. Anche nel caso in cui ci si scontri in due contro la macchina, dopo aver abbattuto questa bisognerà impegnarsi in uno scontro fratricida fra i due maestri: come si dice, ne rimarrà uno solo.







Bella Lee!



Va bene che è Bruce Lee, ma non è il caso di mettersi a piangere come bambini...



NANTO: ATTACCO A CENTO MANI!

I colpi di cui il Sensei Lee è dotato si dividono in basilari e speciali: questi ultimi a loro volta possono essere di due tipi diversi. I colpi principali sono ottenibili mediante i quattro pulsanti base del pad oltre che, naturalmente, al solito calcio volante ottenibile saltando. Lo sprite del Sensei Lee può voltarsi automaticamente oppure sotto il vostro diretto controllo, tramite scelta nel menù delle opzioni ad inizio gioco. Colpendo un avversario e premendo ripetutamente lo stesso pulsante si otterranno infine variazioni alla mossa base quale, ad esempio, un calcio diretto seguito da un calcio rotante e così via. La barra energetica posizionata in cima allo schermo rappresenta invece la condizione di acquisizione delle mosse speciali: mentre questa si carica di energia azzurra le mosse di cui disponete si riducono unicamente al set di base. L'energia della barra può essere incrementata in due diversi modi: tramite il pestaggio dell'avversario (ad ogni colpo andato a segno corrisponde un incremento di energia pari al valore del danno fisico inflitto) oppure raccogliendo i vari simboli di Yin/Yang che ogni tanto appaiono nella parte superiore dell'area di gioco. Giunta alla colorazione bianca lampeggiante la barra segnala che il nostro sprite può fruire dei sospirati colpi speciali. Se la barra bianca è giunta al primo livello è possibile utilizzare la mossa dei pugni a ripetizione oppure scalciare l'avversario alla velocità della luce, semplicemente premendo ripetutamente il pulsante dei pugni o quello dei calci. Se invece anche la parte bianca ha completato il suo percorso, il mitico maestro potrà fruire del suo inseparabile Nunchaku, tramite la pressione dei tasti R e L e, successivamente, dei tasti base per farlo roteare. Le mosse speciali sono però utilizzabili per brevissimo tempo e non all'infinito: man mano che vengono utilizzate, l'energia diminuisce infatti rapidamente, sino a giungere nuovamente alla colorazione azzurra. Occhio quindi, poiché sarà bene che la maggior parte dei colpi speciali vada a segno oppure otterrete unicamente un enorme spreco di tempo e fatica.







Il fratello di Freddy Krueger affetta la faccia del Maestro...



Bruce Lee apprende di dover crepare di lì a poco: è bello notare che progressi facciano i mezzi di informazione...

DRAGON NEI LUOGHI E NELLE ORE DI DRAGON

Il presente gioco propone due modelli di sfida sostanziali: una in cui scontrarsi contro uno o due avversari, l'altra diretta contro la macchina. Nel primo caso, ovvero il Player Match, i due Lee potranno affrontarsi nel vicolo della cucina, nella palestra di Seattle, nel famelico covo-doojo di George-Wu, sul set di un film non meglio identificato, nella palestra di casa Lee, sul set del film "The big boss", nella ghiacciaia e, infine, sul set del film "Enter the dragon". Il terzo giocatore dovrà fruire di uno dei lottatori avversari corrispondenti ai diversi stage sopra indicati. Il numero totale dei match può essere deciso nelle opzioni iniziali e variare da tre a cinque. Scegliendo invece di giocare contro la macchina il set di lottatori in contemporanea si riduce ovviamente a due ma gli stage aumenteranno di numero riprendendo tutte le principali locazioni della versione in pellicola. Si parte dal Festival delle lanterne dove dolci marinaretti di Varazze importunano altrettanto dolci donzelle orientali (e non solo), per giungere alla cucina di Gussie Yang dove sarete inseguiti da ceffi armati di mannaia ma non proprio intenzionati a scuoiare carne già morta. Oltre poi agli stage sopra descritti ci saranno lo stadio di Long Beach, dove affronterete per una seconda volta il beota di George Wu in una sfida a tempo limite di un minuto e, infine, il cimitero, che costituisce l'ultima delle vostre fatiche per giungere alla vetta: qui dovrete affrontare il fantasma di un guerriero armato di alabarda che già precedentemente vi si era manifestato in altrettanto orripilanti allucinazioni.

L' URLO DI CHEN TERRORIZZA ANCHE L'OCCIDENTE

Lo sprite principale di **Dragon** non è stato clonato come molti pensano direttamente dall'effigie del venerabile Sensei Lee, bensì dalla figura di Jason Scott Lee (stesso cognome ma nessuna parentela) che nella versione cinematografica impersonava lo stesso Bruce anche se la somiglianza fisica può essere piuttosto discutibile. Le movenze dello sprite in questione sono quindi state riprodotte a sue immagine e somiglianza, così come gli effetti sonori riproducenti urli, urletti e vocine amene del grande maestro. Pensate che persino quando lo sprite non è sotto i vostri controlli e viene lasciato inerme, assume posizioni e movenze caratteristiche del mitico Bruce, quali l'ondeggiare assurdo delle mani e via dicendo. Dove sono tuttavia finiti i milleduecento frames d'animazione che dovevano fare in modo che il presente gioco costituisse il picchiaduro definitivo? La maggior parte è stata dedicata allo sprite del maestro anche se a volte questo potrebbe lasciare alquanto interdetti: non si può certo asserire che, in alcuni frangenti quali la capriola all'indietro, il venerabile sia animato divinamente e lo stesso dicasi per un'altra manciata di movenze. Anche tra gli altri personaggi riscontriamo qualche pecca: per esempio l'energumeno che costituisce il boss di fine livello nello stage della ghiacciaia, non è stato curato in particolar modo, dato che potrebbe tranquillamente essere paragonato ad un tronco di quercia. Stessa cosa dicasi per i sopracitati urli ed urletti, pochi e non troppo convincenti...mah.

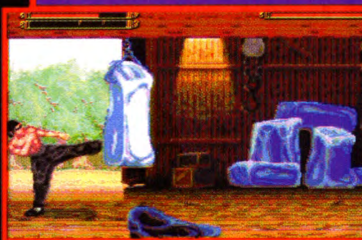


Bruce Lee calpesta i resti di un avversario sconfitto





Scusi, sa com'è, non l'avevo vista...





COMMENTO



Va bene, se vogliono farmi incavolare di bella ci sono riusciti. Anche l'ultimo mito che ancora non era stato intaccato da una pessima trasposizione videoludica ha dovuto pagare lo scotto di essere soggetto di gioco così ameno. Il mitico Lee potevano almeno risparmiarlo: posso capire Kenshiro, che ormai ha fatto il callo a trasposizioni orripilanti su console, ma il maestro di tutti i tempi potevano anche lasciarlo riposare in pace. Vi aspettavate un gioco incredibile eh? Beccatevi 'sta ciofeca invece e ringraziate i programmatori della Virgin che ci avevano incantato con belle immagini e grandiose promesse, ma purtroppo un buon gioco non si esaurisce tutto qui. Non venitemi poi a dire che sono fissato sul fatto che solo i giapponesi sanno programmare i loro colossi di videointrattenimento: è la pura verità. I tizi della Virgin le credenziali le avevano tutte, così come le possibilità di realizzare un hit da sballo: la licenza era davvero accattivante (checché se ne dica Dragon è stato tutt'altro che un brutto film...), le prime immagini grafiche erano davvero strabilianti e vantavano sprite di notevoli dimensioni nonché disegnati piuttosto bene. Non ultima la possibilità di giocare in tre contemporaneamente. Fine del discorso. A quel punto non è stato fatto più niente. I 1200 frames di animazione promessi ci saranno pure ma davvero non danno nell'occhio. I fondali più carini sono quelli realizzati per primi, mentre alcuni fanno davvero ribrezzo essendo ben poco definiti e con scelte cromatiche discutibili. Il sonoro vaga irrimediabilmente nella media, sia per ciò che concerne i motivetti portanti, sia per quel che riguarda gli effetti sonori e gli urletti che dovrebbero riprodurre fedelmente quelli dell'immortale maestro. Che dire poi del fatto che quando parate un colpo questo provoca una scintilla mentre quando ve lo beccate ci scappa la stelletta? Per un gioco che vantava il massimo dell'aderenza alla realtà non mi sembra davvero il massimo...

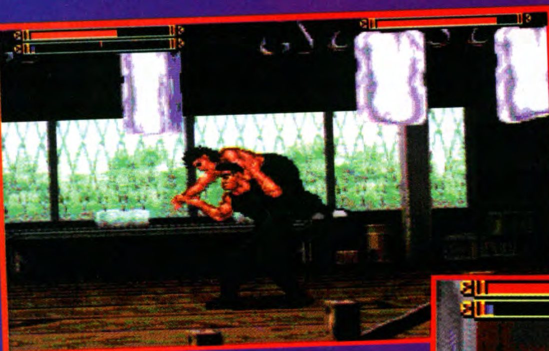
Char



Bruce sfugge all'avversario con un numero da circo









Dove lo volete



CASA	VIRGIN
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-3

COMMENTO



Vi abbiamo precedentemente presentato il solito Char. Che **Dragon** non sia propriamente il picchiaduro che tutti si aspettavano mi pare abbastanza palese, tuttavia non sarei altrettanto drastico nel giudicarlo come il mio stimato collega. **Dragon** sicuramente sarà un titolo gradito da tutti gli amanti dell'intramontabile maestro, da sempre alla ricerca di qualche cosa che possa far rivivere il suo glorioso mito. Agli amanti del picchiaduro in generale potrebbe invece apparire come un gioco leggermente superiore alla media ma nulla di più, il che, comunque, non significa necessariamente che sia un prodotto da scartare a priori. Forse non tutte le promesse sono state mantenute (i frames di animazione promessi ci saranno anche ma certo è lampante il fatto che, ad esempio, il boss dello stage della Cella Frigorifera, si muove come un tronco di legno più rigido di Pinocchio...), ma preso a se stante **Dragon** rimane comunque un titolo dotato di buona giocabilità e grande longevità. Il fatto che sia giocabile contemporaneamente da tre individui accresce non di poco il tasso di divertimento ed il numero di mosse a disposizione rimane comunque di buon livello; certo, prima di acquisire quelle speciali ci vorrà un po' di tempo e queste, inoltre, potrebbero esaurirsi in men che non si dica. Cosa che invece potrebbe non accadere per il gioco in generale che vanta un livello di difficoltà davvero ben studiato e lottatori generalmente piuttosto ardui da abbattere. Se a questo aggiungete quattro diversi tipi di livelli di difficoltà (che giungono sino al piece of cake...) converrete che **Dragon** potrebbe dimostrarsi un titolo abbastanza longevo. Pace allo spirito del defunto e compianto Lee.

Fabio

GRAFICA 83

▲ Gli sprite saranno pure grandi quanto volete...
▼ ...ma dove stanno i 1200 frames di animazione che avrebbero dovuto decretarne il successo?

SONORO 75

▼ E quelli sarebbero i mitici urli di Bruce Lee? Mmm...
▲ Numerose le colonne sonore, ma ce ne fosse almeno una superiore alla media...

GIOCABILITÀ 84

▲ Semplice ed immediato nonché dotato di un interessante modo di acquisizione delle mosse speciali
▼ I semplice colpi non sono moltissimi

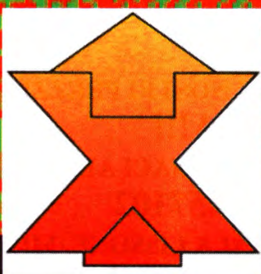
LONGEVITÀ 86

▲ Decisamente buono il livello di difficoltà, con quattro livelli...
▼ ...a patto che non vi stanchiate di vedere il solito pestapesta

GLOBALE 79

Non proprio quello che ci si aspettava, ma rimane un discreto picchiaduro

ALCA







Fin dall'alba dei tempi, grandi guerrieri hanno garantito giustizia e libertà su tutta la terra. Hanno salvato principesse a spron battuto, lasciato abbastanza carne di drago dietro di se da poter aprire catene di "steak house" e hanno da sempre avuto il dono di far amicizia con bizzarri



individui dalla lunga barba e in età avanzata nonché dotati di poteri magici (vedi Merlino). Ma una nuvola aleggia minacciosa sulla nobile tradizione dei guerrieri: l'incapacità di vestirsi come si deve. Come possono pretendere questi baldi omaccioni di essere presi seriamente quando sfoggiano della biancheria intima che anche mio nonno troverebbe ridicola? Mah, proprio non lo so. Ad ogni modo, l'eroe di **Alcahest**, afflitto sin dalla nascita da questo complesso di inferiorità vestiaria, si è imbarcato in una missione intesa a salvare la tradizione guerriera dall'incombente figuraccia nell'ambiente dell'alta moda. Malgrado venga deriso ovunque vada, egli rimane imperturbabile, e non passa molto tempo prima che trovi delle persone che condividono la sua pena e si uniscono a lui in questa sua ricerca del buon gusto nel vestire. In **Alcahest**, il nostro eroe ha l'opportunità di fare coppia con una varietà di eccentrici quanto potenti personaggi mentre passa da una piattaforma all'altra, affettando i nemici con la propria spada, squarciando forzieri pieni di tesori e raccogliendo oggetti di varia utilità. I suoi soci, dediti alla missione, lo seguono dovunque mettendo al suo servizio i loro particolari poteri. C'è un totale di otto stage da affrontare, e la natura del gioco prevede che ognuno di essi vada esplorato in profondità. Ammesso che tutto vada bene, tutti i guerrieri del mondo, liberi dalla maledizione della moda, potranno appendere al chiodo i loro mutandoni di ferro e partecipare con orgoglio alle sfilate di Parigi.



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

AMICI INFLUENTI

Per quanto duri siano, anche i guerrieri hanno bisogno di amici, e il nostro uomo non fa eccezione. In ogni stage c'è un personaggio votato a seguire il nostro eroe nel suo viaggio fungendo da guardiano. Ognuno di essi possiede un potere speciale che si dimostra fondamentale in alcuni punti del percorso. Ed eccoveli qua, uno per uno:

- **IL MAGO (The Magic Man)**
Vestito completamente di viola, si unisce alla lotta ogni volta che usate la spada, sparando globi di luce che scovano e distruggono qualsiasi nemico presente sullo schermo. Il suo potere speciale è un incantesimo che spazza via ogni nemico dallo schermo. La quantità di tali incantesimi è limitata, quindi vanno usati con saggezza.
- **LA DAMA DI COMPAGNIA (The Maid)**
Questa donna dai capelli tinti di rosa ha il potere di restituire al nostro tutta l'energia perduta. Quale bontà d'animo!
- **IL CAVALIERE (The Knight)**
Con la sua mazza in puro stile medievale, questo tizio può sgominare qualsiasi nemico a portata di tiro. Curiosamente, la sua mossa speciale consiste in una raffica di mitra multidirezionale: dove cavolo abbia preso questa mitraglietta, non lo sapremo mai.
- **IL CYBORG (The Cyborg)**
Essendo in parte una macchina, questo guerriero dal corpo metallico è capace di lanciare globi di fuoco contro i nemici. Il potere speciale del cyborg lo vede disperdere dei missili a ricerca calorica che inseguono e distruggono anche il nemico meglio nascosto.
- **LA BIONDINA (Blondie)**
Nessun gioco di guerrieri potrebbe dirsi completo senza una "mutande di ferro", ed **Alcahest** non sfugge alla regola. Questa indomita fanciulla distrugge i nemici mediante un calcio rotante che disperde folgori micidiali. La sua mossa speciale è certo la più sorprendente di tutte: si trasforma temporaneamente in un drago e in questa forma disperde enormi globi di fuoco.

HEST





ALCAHEST
START
CONTINUE
OPTION
SQUARE PRESENTS
©1993 HAL LABORATORY INC.

CASA
SQUARESOFT
GENERE
SLASH'EM UP
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO



E' evidente che non poco sudore è stato investito in **Alcahest**. L'eccellente introduzione e la splendida grafica ne fanno un titolo pieno di atmosfera. **Alcahest** vanta inoltre dosi massicce di azione in stile "cappa e spada", con un ampio assortimento di armi e magie a vostra disposizione. Nei livelli più avanzati ci sono da reperire interruttori e oggetti al fine di compiere progressi, cosa che si traduce in azioni esplorative in puro stile **Zelda**. **Alcahest** è molto godibile, ma è anche troppo facile. E' possibile attraversare tutti e otto i livelli nel giro di un paio d'ore. Consiglierei l'acquisto di **Alcahest** solo ai novizi del genere o a chi ha soldi da buttar via.

Joza





ALTRO CHE EXCALIBUR!

Come tutti i guerrieri, anche l'eroe di **Alcahest** è uno spadaccino provetto. Non solo può menare fendenti nella maniera tradizionale, ma una volta raccolti particolari oggetti, può usare la spada per sparare delle folgori. La spada, inoltre, può essere potenziata a livelli tali da concedere al proprietario una super-mossa basata sulla rotazione della spada nonché un'invincibilità temporanea.

COMMENTO



Se si escludono tutte le aggiunte, **Alcahest** risulta uno slash 'em up convenzionale. L'idea di far coppia con un Guardiano riesce effettivamente a dare più spessore alla struttura di gioco, e gli utensili che potete raccogliere lungo il cammino danno ad **Alcahest** un gradevole pizzico di azione da RPG, incoraggiandovi a esplorare gli stage da cima a fondo. La grafica, benché non sia il meglio che il Super NES ha da offrire, è ricca di varietà e di atmosfera, e l'animazione è fluida nonché priva di difetti. **Alcahest** è anche sufficientemente impegnativo, almeno finché lo si gioca al livello di difficoltà più elevato. Tuttavia, malgrado contenga dell'azione diversificata, si fa comunque molto ripetitivo e noioso. Ci si ritrova a fare sempre le stesse cose e, purtroppo, questa è una cosa che pone **Alcahest** nella media del suo genere.

Char





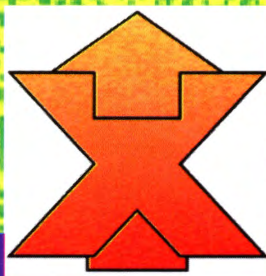
GRAFICA 84
▲ Ben fatta, piena di varietà ed egregiamente animata

SONORO 80
▲ Qualche bell'effetto sonoro
▼ Le musiche non rendono bene l'atmosfera

GIOCABILITÀ 85
▲ E' facile entrarci ed è pieno di cose da vedere e da fare
▼ A volte può essere un po' monotono

LONGEVITÀ 76
▲ Il gioco è abbastanza impegnativo, grazie ai vari livelli di difficoltà...
▼ ...ma è anche ripetitivo nonché noioso

GLOBALE 79
Un gioco non privo di originalità ma certamente privo di vere emozioni



REVIEW

THE FLIN



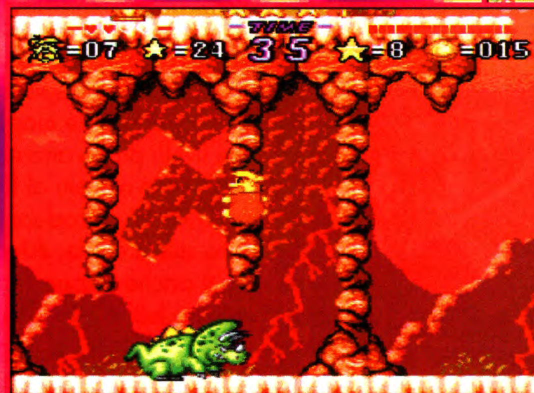
I barili nascondono sempre qualcosa di prezioso







Le famose mucche del precambriano...





"Caspita, Fred, è un triceratopo!"

The Flintstones è si un platform ma è stato strutturato in modo tale da farlo sembrare un gioco dell'oca. Mi spiego meglio: ogni livello è stato diviso in piccoli schermi, ognuno dei quali è abbinato ad una casella. I personaggi a turno tirano una sorta di dado (in realtà è una palla da bowling di pietra da cui può risultare 1, 2 o 3, ma quasi sempre viene uno) e devono affrontare lo schermo abbinato alla casella dove sono capitati: se lo superano potranno ripassare in quel punto senza dover ripetere la prova, se non ce la faranno torneranno al punto di partenza e dovranno ritentare in seguito. Ogni livello è in pratica rappresentato da un tabellone di gioco, che però non presenta un inizio ed una fine, ma un circuito più o meno tortuoso: per passare oltre dovrete svolgere una determinata missione. Nel primo livello, ad esempio, dovrete raggiungere il Grande Pooba (ricordate?) per farvi dare la mappa. Bene ragazzi vi ho detto tutto, dadi in mano e pronti alla partenza.

COMMENTO



Che bello, sono riuscito a scrive l'articolo sui **Flintstones** senza scrivere una volta YABBADABBADOO! L'idea del gioco dell'oca è quantomeno bizzarra ma dimostra un minimo di voglia di produrre qualcosa di innovativo. Sfortunatamente il gioco è una pizza sovrumana, molto facile e per niente vario. Certo, sono stati inseriti lo schermo 3D e alcuni sottogiochi ma il risultato non cambia poi molto. La grafica è buona, anche se i personaggi sono un po' piccoli rispetto agli standard attuali. Insomma trattasi di gioco per famiglie, o più precisamente per bambini, un prodotto senz'altro decente ma senza difficoltà eccessive. In questa luce i **Flintstones** assolvono pienamente il loro compito.

Puck



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

NON TUTTI I DADI RIESCONO COL BUCO

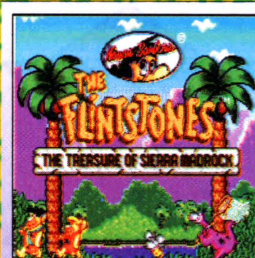
Sul tabellone non ci sono solo caselle abbinate a uno schermo platform: potrete infatti imbattervi nel bar, dove potrete acquistare viveri per rifocillarvi, oppure nel luna park, dove, pagando un modico biglietto di ingresso, potrete cimentarvi in simpatici giochi per guadagnare dei bonus, giochi che potrebbero essere il flipper, il tiro al bersaglio o altri ancora. C'è poi la casella cuore, che vi consente di accedere, per brevissimo tempo, ad uno schermo bonus in cui dovrete arraffare tutto l'arraffabile più in fretta che potete. Un'altra casella molto particolare è rappresentata dallo stadio, ad essa infatti è abbinato uno schermo in Modo 7 in cui Fred prima deve cimentarsi in giri di pista di allenamento e poi, dopo averlo raggiunto, sfidare il Grande Pooba in una corsa per batterlo e farsi dare la mappa. Finiamo questo spazio dedicato ai sottogiochi parlando della casella a forma di teschio di dinosauro: se ci capitate... siete proprio dei fortunelli! Vi troverete infatti un cattivone bello grosso, pronto a farvi la festa. I primi non sono difficili da battere ma se riuscite ad evitare questa casella tanto meglio per voi.



TSTONES

Allo stadio, inizia la sfida in Modo 7 col Grande Pooba...





CASA
TAITO
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2



Il bar: l'ideale per recuperare energia



Ma l'air-bag ce l'avrà di pietra?

STELLA STELLINA

Come in ogni platform che si rispetti, dovrete raccogliere alcuni oggetti durante il gioco. Queste icone sono quasi sempre nascoste dentro a dei barilotti che dovrete sfasciare allegramente con la vostra clava. Le stelline vi serviranno per recuperare preziosissime vite, mentre il denaro, o quegli strani oggetti che ne fanno le veci (apparentemente noci) potrete utilizzarli nei bar o nei parchi giochi.



Uno! Si va al bar!

TRA UN TIRO E L'ALTRO... KARAOKE

Alla fine di ogni schermo arriverete ad una fase bonus rappresentata da un tabellone per giocare a tris con le caselle numerate dall'uno al nove. In questo tabellone inserirete l'ultima cifra del tempo che vi è avanzato terminando la fase platform: quando riuscirete a fare uno o più tris otterrete vite extra. Entusiasmante vero? Come no...



COMMENTO



E' incredibile, siamo proprio arrivati alla frutta in fatto di innovazioni se si tira fuori il platform misto al gioco dell'oca! Per quanto riguarda il platform vero e proprio devo dire che ho trovato più di un particolare praticamente identico a **Chuck Rock**: non parlo dell'ambientazione, quella si può capire, si tratta soprattutto degli animali che interagiscono coi personaggi: lo pterodattilo che vi trasporta, il dinosauro che vi catapulta per aria. I vari sottogiochi poi sono un vero strazio: solo la fase in 3D si scosta un po' dalla banalità generale. Certo, è un prodotto indirizzato ai più piccoli, ma se andiamo avanti così cosa ci toccherà vedere?

Carlo Z.

GRAFICA 79

▲ Grafica molto varia e disegnata con buona dose di umorismo
▼ Gli sprite principali sono un po' troppo piccoli

SONORO 78

▲ Musica ed effetti carini

GIOCABILITÀ 84

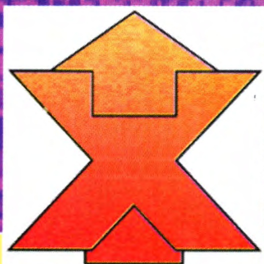
▲ Non è difficile impadronirsi dei comandi, anche lo schema di gioco è molto intuitivo e non richiede grandi ragionamenti
▼ I sottogiochi fanno veramente piangere!

LONGEVITÀ 70

▼ E' pur sempre il solito trito e ritrito platform, per giunta realizzato neppure troppo bene
▲ Ai più piccoli ed ai giocatori alle prime armi potrebbe piacere

GLOBALE 74

Intrattenimento per piccini e relative famiglie



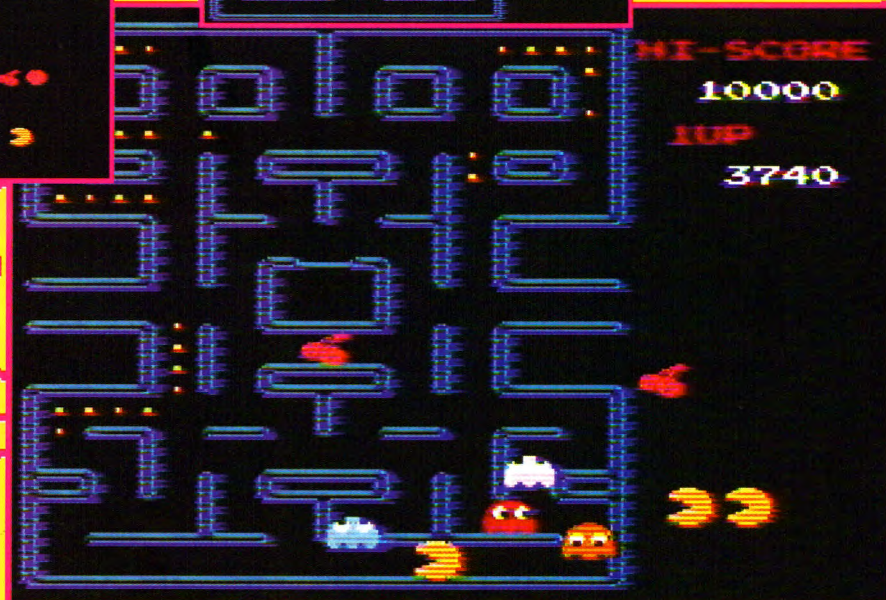
REVIEW

PAC





Giù il cappello di fronte alle grandi star del mondo videoludico...



Pacman sfugge a una clamorosa imboscata

Una pallina gialla con occhi e bocca che corre per un labirinto inseguita da fantasmini colorati, cercando di divorare tutte le pastiglie che trova in giro, vi ricorda niente? Ma certo, stiamo proprio parlando di **Pac Man**, uno dei videogiochi che ha scritto la storia di questo settore. Ormai sono passati quasi quindici anni dalla sua prima apparizione in sala giochi ma ancora oggi mantiene quel fascino di un tempo, quando i coin-op si contavano sulle dita di una mano. In questa versione per NES nulla è stato cambiato rispetto alla versione originale. Nessun elemento nuovo: gli stessi livelli, gli stessi bonus e gli stessi nemici, come si conviene per la conversione di un grande classico. Ora è disponibile anche in questo formato: il dibattito se giochi datati come questo hanno ancora mercato è aperto, fatevi sentire!

◆ TUNNEL OF LOVE ◆

Una delle caratteristiche fondamentali del nostro Pac, è quella di percorrere più velocemente dei fantasmi i passaggi laterali dello schermo. Ricordatevi bene di questo fatto perché vi può essere utile per seminari i nemici ma può anche esservi fatale se non state attenti.

◆ PEACE AND LOVE ◆

Ma il nostro povero Pac è indifeso contro questa losca banda di fantasmi? Certo che no! Nella sua missione per liberare lo schermo da tutte le pillole, il nostro eroe ne incontrerà alcune più grosse. Questi bei capsuloni, una volta ingeriti, gli daranno la possibilità, per un tempo limitato, di divorare i suoi acerrimi nemici. Ricordatevi però che queste pillolone sono limitate: cercate di non sprecarle e di conservarle per le fasi finali dei livelli









Avete uno stuzzicadenti? Mi si è incastrato un lenzuolo tra il molare e l'incisivo inferiore!



◆ BECCA IL BONUS ◆

Di tanto in tanto al centro dello schermo, proprio dove escono i fantasmini, appaiono dei bonus. Questi possono avere la forma di frutti o di altri tipi di oggetti, che in genere vi danno semplicemente punti. Col proseguo della partita troverete però anche dei bonus più interessanti, come le campane dorate, in grado di darvi dei poteri speciali, dalla velocità alla possibilità di liquidare i nemici.

MAN





◆ GHOSTBUSTER! ◆

I simpatici spettri che animano la vita del nostro amico Pac sono di quattro tipi differenti, ognuno con le proprie caratteristiche e i propri comportamenti. Andiamo a conoscere questa simpatica brigata.

SHADOW (alias **BLINKY**): è il più veloce ed intelligente della banda, se ci tenete alla vita stategli a debita distanza.

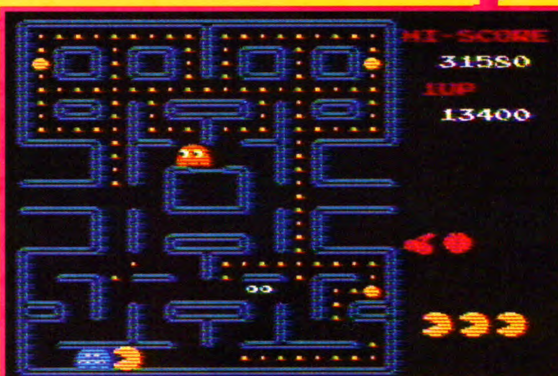
SPEEDY (alias **PINKY**): Come dice il nome è piuttosto rapido. Fateci particolare attenzione quando usate i passaggi laterali.

BASHFUL (alias **INKY**): Letteralmente il suo nome vuol dire timido. La sua caratteristica è quella di cambiare improvvisamente direzione quando meno ve lo aspettate.

POKEY (alias **CLYDE**): Questo è il vostro più grande fan: nonostante non sia particolarmente veloce, vi seguirà in capo al mondo.



Il momento che una decina d'anni fa tutti attendevano: iniziare a ripulire un labirinto con una pallina gialla



Con tutte le pasticche ingurgitate, adesso vede pure i fantasmi...

CASA
NAMCO
GENERE
LABIRINTO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

La cosa stupefacente di **Pac Man** è la sua incredibile semplicità. La facilità con cui si impara a giocare è bilanciata dall'incredibile bisogno di riflessi e di concentrazione per progredire. Molti si sentiranno scoraggiati dall'impossibilità di continuare le partite una volta finiti i crediti ma anche in questo sta il bello del gioco. Il vero divertimento lo si raggiunge dopo la settima o ottava campana d'oro, quando si arriva al decimo labirinto, quello invisibile. Lì si arriva finalmente alla sfida più classica, quella dell'uomo contro la macchina, pochi giochi oltre a questo vi possono garantire una competizione del genere. **Street Fighter** è molto complesso e richiede molta tecnica e tattica per proseguire, i più recenti shoot'em up sono una vera sfida al limite dei riflessi, ma le sensazioni che si provano quando una partita di **Pac Man** arriva al culmine, sono le stesse che si provavano dieci anni or sono. **Pac Man** è sempre lui. Lunga vita a **Pac Man**!

Puck

COMMENTO



Cosa ci possiamo aspettare dal futuro dei videogiochi e come possiamo lamentarci della mancanza di originalità della maggior parte dei prodotti in vendita, se poi la gente ritorna a distanza di anni a giocare a giochi come questo etichettandoli come "classici"? Forse sono io che non ci capisco molto ma in un gioco come questo, con grafica scarna, sonoro che fa rimpiangere il Gameboy e schema di gioco incredibilmente ripetitivo, non ci trovo niente di interessante. Credo che **Pac Man** possa piacere soltanto ai nostalgici dell'era pionieristica dei videogiochi e che non interesserà minimamente i giocatori sotto i vent'anni. Morte a **Pac Man**!

Bio Massa

GRAFICA 63

▲ Esattamente uguale a quella del coin-op
▼ Non venitemi a dire che prodotti come questo sono al passo con i tempi!

SONORO 82

▲ Buona musica durante la schermata dei titoli. Gli effetti durante il gioco rendono molto bene la tensione della partita

GIOCABILITÀ 91

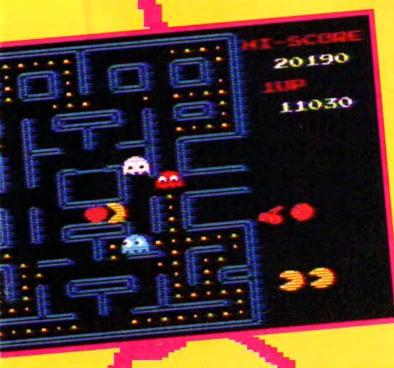
▲ La giocabilità di questo gioco non è in discussione. Facile, immediato e dannatamente intrigante. Come si fa a non rimanerne affascinati? (anche solo per una partita ogni tanto)

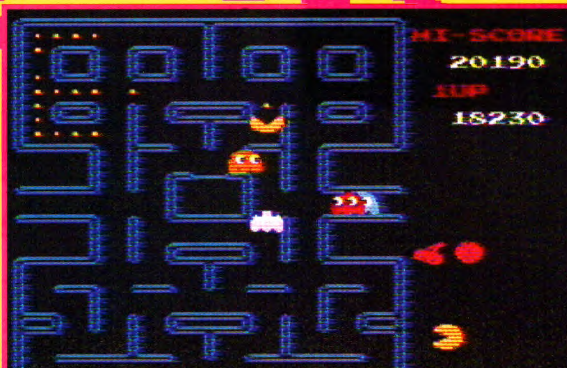
LONGEVITÀ 89

▲ Se **Pac Man** vi piace non ve ne staccherete più per molto molto tempo...
▼ Se cercate qualcosa al passo con i tempi questo gioco non fa per voi

GLOBALE 89

Immaginare un NES senza un classico come **Pac Man** è come pensare al mondo senz'aria, senz'acqua e senza Super Console...



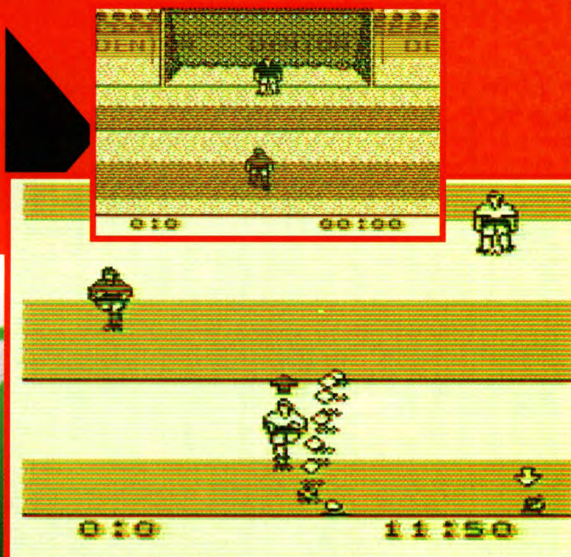




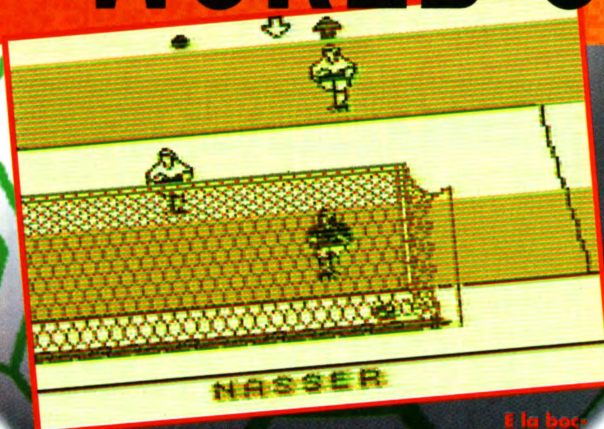


REVIEW

WORLD CU

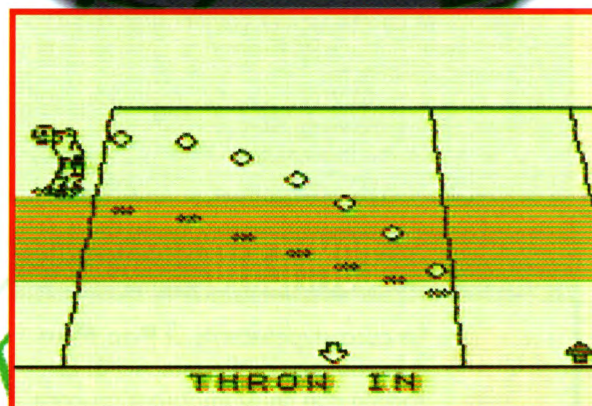


La tipica traiettoria punteggiata per direzionare le punizioni



E la boccia è nel sacco! GOOOOLLLL!!!

Una sola domanda: non finirà mai? Massì, siamo o non siamo nel paese col campionato più bello del mondo, e allora cosa ci lamentiamo? Sotto con questa nuova versione di uno dei giochi di calcio più elementari visti negli ultimi tempi. Ma il genere "stilizzato" si adatta bene al Gameboy, no?, e quindi non si può fare nessun appunto alla Elite per aver convertito il suo **World Cup Striker**, per di più con la sua bella scorta di nazionali di ogni paese, con tanto di campi variegati al seguito.



La traiettoria tipicamente a parabola conferma le più elementari leggi fisiche...





Il menisco è saltato, però la punizione è salva...

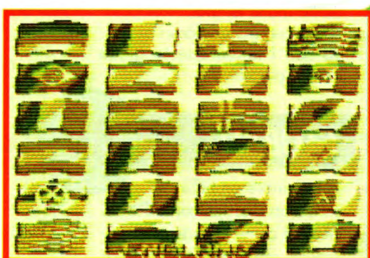
◆ CALLONI AVEVA RAGIONE ◆

Il passaggio da una console a 16-bit a un portatile non è sempre una cosa facile ma un aspetto in cui il Gameboy non ha risentito è stato quello delle opzioni. Così come sul suo fratellone nintendiano, anche sul Gibbì è possibile scegliere il tipo di campo su cui effettuare la partita. Naturalmente la cosa significa un cambiamento sia sul piano visivo (un campo fangoso sarà molto più impregnato di pixel di un campo non intaccato dalle intemperie) sia sul fronte della giocabilità (su un campo umidiccio la palla schizzerà via e sarà più difficile recuperarla). Beh, fin qui ci siamo.

Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

◆ ATTACCO! ◆

Nel senso che la palla vi si incolla ai piedi! Non vi è piaciuto il doppio senso? E dire che l'abbiamo studiato per anni! Vaccate a parte, il famigerato controllo di palla è quello più facilitato di tutti, con i vostri piedi che generano un campo gravitazionale che inevitabilmente attrae la sfera, a meno che naturalmente qualcuno non entri in scivolata sulle vostre caviglie e ve la porti via. Il tutto genera una giocabilità abbastanza simile a quella del Super Nes, con lunghe sgroppate da un'area all'altra, che rendono il gioco ben poco tattico, anche se tutto sommato di una giocabilità accettabile su un portatile come il Gameboy.



Le nazionali di WC Striker



Notare il portiere con i megaguantoni: è il livello di abilità massimo dei portieri

P STRIKER



Mamma mia, se mi viene in mente Italia-Argentina '90...



CASA	ELITE
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2 (IN LINK)

◆ FANTATTICHE! ◆

Nella versione portatile, **World Cup Striker** è riuscito a conservare anche una buona mole di tattiche nonché di formazioni internazionali presenti. Per quel che riguarda le varie formazioni schierabili in campo, abbiamo tattiche tra le più classiche (4-3-3, 5-3-2, etc.); le 32 nazionali si possono invece cimentare nel campionato del mondo, a cui partecipano naturalmente solo in 24, con relativi gironi e eliminazione diretta, cioé un'esatta replica dello svolgersi del campionato del mondo.



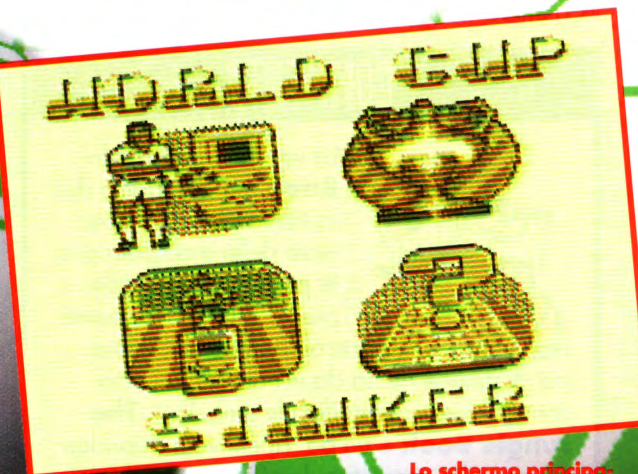
Un grandioso tuffo del portiere sventa la minaccia

COMMENTO

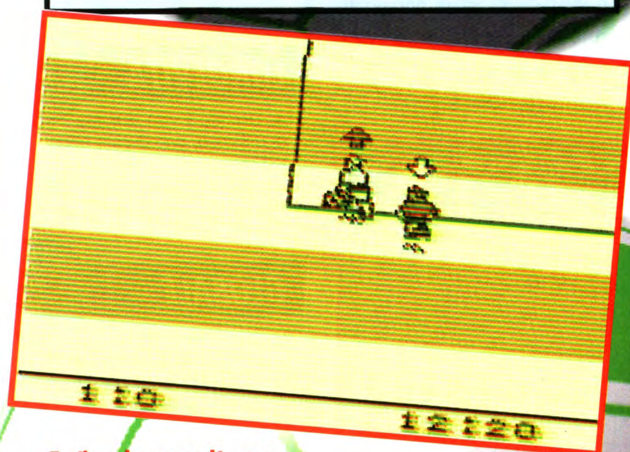


Il gioco è un classico calcio a scorrimento verticale con l'altrettanto classico controllo con la palla incollata al piede. L'azione di gioco è molto veloce e questo purtroppo crea dei problemi sullo schermo che, a causa dei cristalli liquidi, impiega un po' di tempo per aggiornarsi, creando così confusione. I giocatori si muovono bene e le animazioni sono veramente ottime se raffrontate alle caratteristiche tecniche della macchina, ma tendono a essere scattose e sono praticamente indistinguibili quando ci sono troppi giocatori sullo schermo. La giocabilità è simile a quella dell'originale, ne deriva quindi che ha gli stessi inconvenienti. E' infatti impossibile creare un'azione un filo articolata, e così ci si riduce a partire palla al piede dalla propria area fino ad arrivare alla zona di tiro, ammesso che qualcuno non vi falci prima con una bella scivolata assassina. Non che si tratti di un brutto gioco di calcio ma, potendo disporre di un altro titolo come **Sensible Soccer**, mi sembra che non ci sia paragone.

Paolo



Lo schermo principale delle opzioni



E s'invola verso l'area...

COMMENTO



Devo dire che purtroppo **WCS** presenta gli stessi problemi di giocabilità della versione Super Nes, ovvero abbina ad una velocità ottima la totale mancanza di spessore tecnico e tattico. Più che un gioco di calcio è uno slalom, palla al piede, da un'area all'altra con tiro finale, sperando di far gol. Non ci siamo proprio! La differenza da questo punto di vista con **Sensisoccer** è abissale. Anche lì c'erano problemi, ma minori, con la grafica che si confondeva durante lo scrolling, ma almeno gli sforzi per distinguere i giocatori erano ripagati da una azione veramente divertente ed emozionante. I mondiali sono alle porte e per Gameboy i giochi che contano sono già usciti: per adesso in pole position c'è sicuramente **Sensible Soccer**.

Puck

GRAFICA 76
▲ Giocatori piuttosto grossi, ben dettagliati e animati. Tendono a diventare scattosi quando lo schermo è affollato

SONORO 40
▼ Ah ah ah!

GIOCABILITÀ 75
▲ Immediato da giocare ma con poche possibilità di costruire azioni veramente articolate

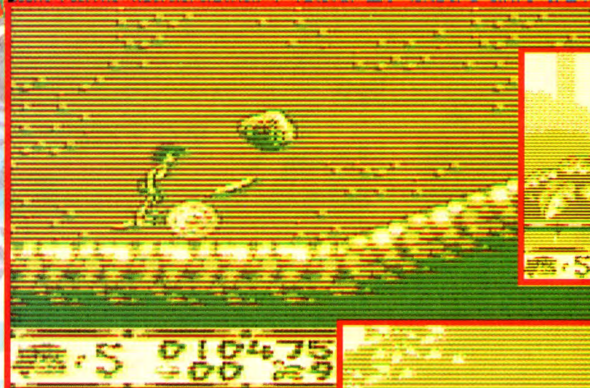
LONGEVITÀ 68
▼ Alla fine le partite diventano altamente ripetitive, e i problemi con lo scrolling non fanno altro che peggiorare la situazione

GLOBALE 73
Un buon gioco di calcio, sarebbe stato il migliore se nel frattempo non fosse uscita quella gran bella cartuccia che è **Sensisoccer**



THE JUNGLE BOOK

REVIEW







Come nella versione NES recensita il mese scorso, anche qui guidate il gracile Mowgli, qui soggetto alle leggi della giungla mentre si fa strada lungo sei livelli liquidando i nemici con l'aiuto di una banana o due. Siamo insomma di fronte a un platform convenzionale, con tutti i collaudati elementi del genere: superfici su cui o da cui saltare e arrampicarsi (nel nostro caso, alberi e liane), livelli bonus e una varietà di oggetti da raccogliere. La missione di Mowgli è di trovare dei diamanti; finché non li ha raccolti tutti non gli è possibile lasciare il livello corrente. Come se non bastasse, il fanciullo deve anche fare i conti con il tempo, che è limitato. Ci sono inoltre degli oggetti particolari che Mowgli può raccogliere quando si libera della fauna locale. Se si imbatte in una vanga, può fare un giro in un bonus stage, ammesso che raccolga tutti i diamanti che gli occorrono per completare il livello. Dei boomerang si rendono di quando in quando disponibili come armi, così come alcune "icone dell'invulnerabilità" che Mowgli deve assolutamente raccogliere per poter affrontare i boss.

COMMENTO

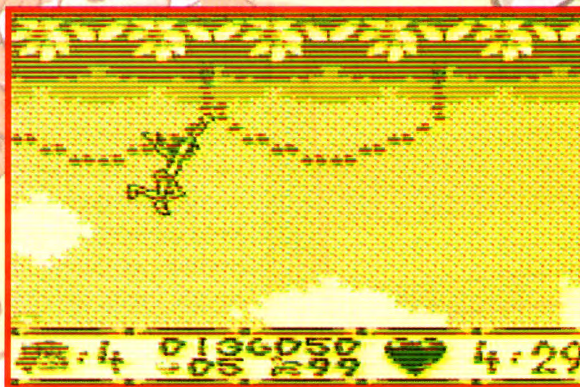


La versione di **Jungle Book** per il portatile della Nintendo è più divertente della sua controparte per il NES, essendo più fluida e più clemente. Non vanta idee particolarmente innovative, ma di azione ne ha da vendere e la corsa contro il tempo amplifica le emozioni. **The Jungle Book** è un po' ripetitivo e ridondante una volta acquistata familiarità con il territorio, ma fortunatamente l'inclusione dei settaggi di difficoltà fornisce sempre nuovi stimoli. Se siete in cerca di un titolo piattaforminco appagante e di buona fattura, **The Jungle Book** è un buon acquisto.

Fabio



Si ringrazia NEWEL per la cartuccia





CASA	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

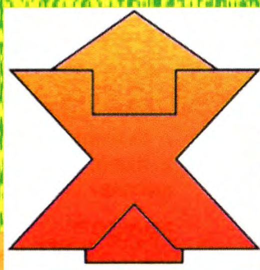
GRAFICA 86
▲ Belle animazioni e ottima varietà di fondali

SONORO 85
▲ Ci sono tutti i motivi presenti nel film

GIOCABILITÀ 85
▲ Azione piattaformica di alto livello
▼ Un senso di "deja vu" prevale in tutto il gioco

LONGEVITÀ 82
▲ Usando i vari settaggi di difficoltà, può durare quanto basta
▼ Una volta familiarizzato con il territorio, la noia può farsi sentire

GLOBALE 84
Un buon adattamento videoludico del film a disegni animati; poco originale ma comunque divertente

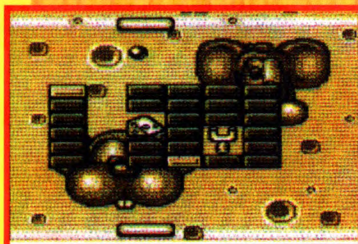


THE FIDGETTS



CASA	ELITE
GENERE	PLATFORM/ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

REVIEW

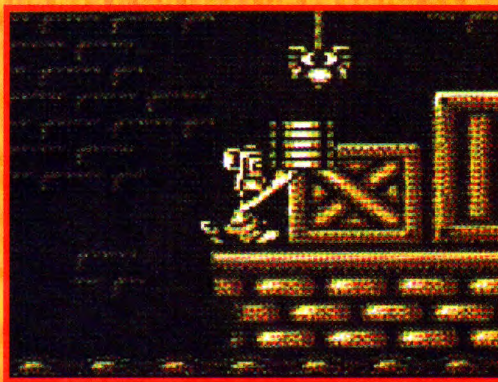


COMMENTO

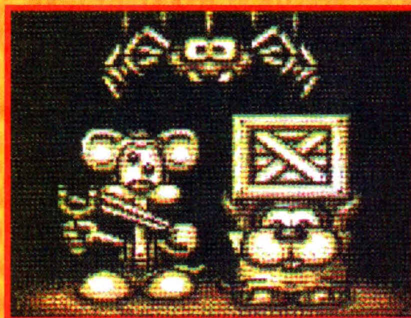
The Fidgetts è non poco somigliante (a parte la grafica, ovviamente) al **Lost Vikings** della Interplay, dato che la riuscita dipende dall'utilizzo delle capacità di ciascun personaggio nei momenti appropriati. Ciò non è assolutamente una brutta cosa, in quanto significa che per superare i livelli è necessaria una certa quantità di materia grigia. **The Fidgetts**, inoltre, vanta una notevole varietà nei livelli, soprattutto in quelli più avanzati. La sola cosa di questo gioco che proprio non mi va giù è la scarsezza di tempo a disposizione per completare i livelli: ce n'è veramente troppo poco, e ciò dà origine a non poche frustrazioni. Iniquità temporali a parte, **The Fidgetts** è un buon esemplare di platform enigmistico.

Fabio

Un topolino di giovane età, diretto verso una nuova vita con la sua famiglia nella grande città, viene espulso dal retro di un carretto della frutta in corsa (il loro mezzo di trasporto), e finisce in un canale di scolo, prontamente seguito dal suo impavido fratellino. Viene proprio voglia di piangere a sentire storie simili, vero? Ad ogni modo, questo è il tragico scenario sul quale la Elite ha deciso di basare la sua ultima avventura piattaformica per il Game Boy. Il vostro compito è di aiutare i due sorcetti (i loro nomi: Franky e Freddie Fidgett) a togliersi dagli impicci facendo loro superare i diversi livelli ad elevato contenuto di piattaforme. La cosa, tuttavia, non è così facile, poiché mentre Franky è snello e quindi capace di superare voragini con un balzo, Freddie è grasso e non può fare simili prodezze da solo. In compenso, però, è alquanto robusto e, all'occorrenza, può sollevare il longilineo fratellino per proiettarlo in aria. Buon atterraggio, Franky!



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia





GRAFICA 82
▲ Piuttosto grossa, con personaggi e fondali ben definiti

SONORO 82
▲ Quel genere di motivetti fastidiosi che ti ritrovi a fischiettare un paio di ore dopo

GIOCABILITÀ 80
▲ C'è più varietà via via che si prosegue
▼ I comandi sono poco immediati e il tempo limite per completare i livelli è troppo esiguo

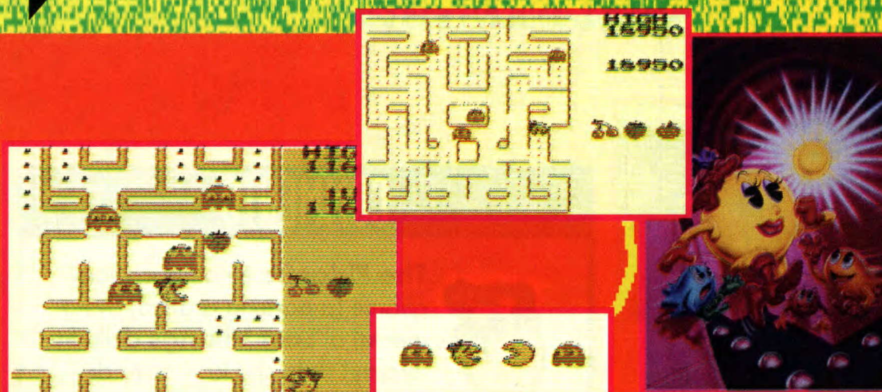
LONGEVITÀ 80
▲ Tanti livelli, tanta varietà e tante cose da fare
▼ Col sistema delle password non ci vuole molto a finirlo

GLOBALE 80
Una mistura di platform e rompicapo che ha il suo punto di forza nella varietà

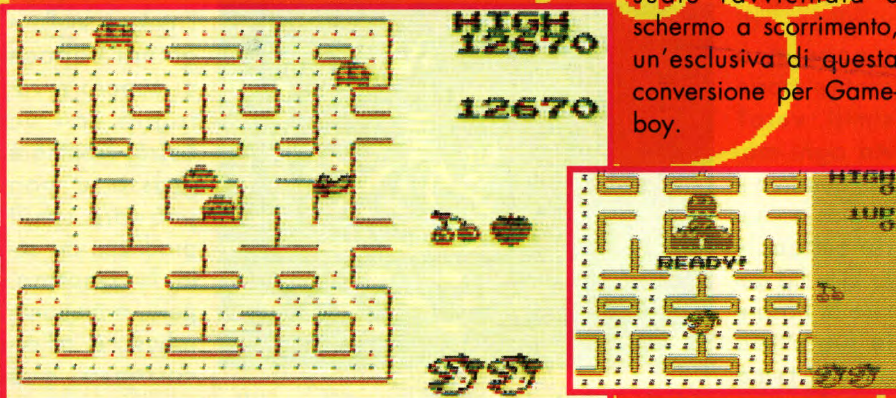


REVIEW

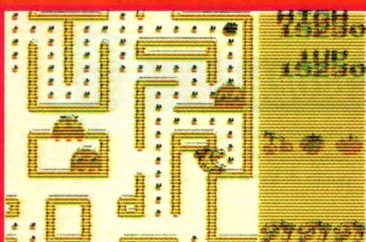
MS. PAC-MAN



A differenza della sua controparte maschile, **Ms. Pac-Man** è più difficile, più variegato e richiede tattiche nuove di zecca da parte del giocatore. Una cosa però rimane la stessa: Ms. Pac-Man è una famelica pallina gialla costantemente inseguita da un quartetto di fantasmi altrettanto affamati (di lei, almeno) dentro un labirinto costellato da pallini bianchi, alimento preferito della tondeggiante signora. Come uguale resta pure l'obiettivo del gioco: ripulire il labirinto di detti pallini e, facoltativamente, papparsi le lenzuola dei quattro ectoplasmatici esserini con la complicità di alcuni pallini di grandezza superiore alla norma, situati ai vari angoli dello schermo. Presenti all'appello, come nel **Pac-Man** maschile, anche i diversi esemplari di frutta che appaiono di quando in quando per dare alla Miss l'occasione (fuggevole, dato che i frutti hanno la pessima abitudine di andarsene a zonzo per i corridoi del labirinto) di variare la dieta e, contemporaneamente, incamerare un bonus. Altra virtù esclusiva di **Ms. Pac-Man** è la varietà dei labirinti nei quali ha luogo questa sua lotta per la sopravvivenza. Una cosa però che né Pac-Man né la sua consorte possono vantare nelle loro incarnazioni da sala-giochi, è l'opzione di gioco con visuale ravvicinata e schermo a scorrimento, un'esclusiva di questa conversione per Gameboy.



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia



COMMENTO



Certi classici sembrano fatti apposta per essere riproposti sul Gameboy e **Ms. Pac Man** completa la collezione di vecchie glorie dopo **Asteroids**, **Missile Command** e compagnia. Tutta la mitica giocabilità labirintica di una volta è rimasta intatta, e il divertimento non manca davvero mai. Un minimo di varietà è pure assicurata dai diversi labirinti, e comunque vi consiglio di evitare l'inquadratura ravvicinata a scorrimento: non rende quanto quella classica. Nel complesso, un piccolo grande mito che ricompare e non può che far piacere.

Paolo

CASA	NAMCO
GENERE	LABIRINTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 67
▲ Immagini semplici che non traballano troppo
▼ In versione monocroma, **Ms. Pac-Man** pare un po' sciatta

SONORO 69
▲ I mitici effetti sonori del coin-op sono ben riprodotti
▼ Il tutto è però piuttosto monotono

GIOCABILITÀ 85
▲ Irresistibile come sempre
▼ Lo schermo a scorrimento è una grande beotata

LONGEVITÀ 81
▲ Una struttura di gioco inossidabile, immarcescibile, immortale
▼ Le limitazioni tecniche possono nuocere al godimento, e anche molto

GLOBALE 84
Non è una conversione eccezionale, ma **Ms. Pac-Man** resta un gioco con la G maiuscola



VIEWPOINTS



ovvero l'opinione della redazione!!!

	PAOLO	MAD MAX	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO
ALCAHEST	7	7	7	7	7	7	
COTTON 100%	7	7	6	8	8	6	7
DRAGON	7	8	7	6	7	7	7
F1 GRAND PRIX III	7	7	7	8	7	7	8
FIDGETTS (GB)	7	8	7	7	7	7	7
FIGHTER'S HISTORY	7	7	5	8	8	7	8
FINAL FANTASY VI	7	6	5	8	7	6	7
FLINTSTONES	6	5	5	5	5	5	6
INSPECTOR GADGET	6	6	6	5	5	5	6
J. LEAGUE EXCITE STAGE 94	9	9	9	9	8	8	9
JUNGLE BOOK (GB)	8	7	8	7	8	7	8
JUNGLE BOOK	8	8	8	7	8	8	8
KUNIO KUN TACHI	8	8	8	8	8	8	8
LEGEND	7	7	7	5	6	6	6
MS. PACMAN (GB)	8	7	8	7	8	7	8
PACMAN (NES)	7	7	8	7	6	7	7
WORLD CUP STRIKER (GB)	7	8	7	7	7	6	7
WORLD CUP STRIKER	5	6	6	5	6	5	6
WORLD CUP USA 94	7	7	6	6	6	6	7
WORLD HEROES 2	6	6	5	6	6	5	6

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco
9 - Awesome
8 - Radicale distruttivo
7 - Bella lì
6 - Regolare
5 - Andiamo male
4 - 2 Bad
3 - Ciofeca
2 - Aaargh
1 - Top of the fogn



SUPER HIT

TOP 20 SNES - CLASSIFICA TOTALE

Dio esiste! Dopo mesi di ciofeche giunge dal lontano oriente il messia giapponese che annuncia che chi si ciba dei suoi chip non avrà più di che temere. J. League Excite Stage '94 è il suo nome (ma potete anche idolatrarlo con il nome della vostra divinità preferita) e la redazione si prostra ai suoi piedi ogni volta che viene infilato nel Super Nes. Alleluja, fratelli!

1 J. League Excite Stage '94	Epoch	Sportivo	NE!
2 The Secret of Mana	Squaresoft	Avventura	=
3 Super Metroid	Nintendo	Azione	=
4 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	-
5 Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	-
6 Rainbow Bell Adventure	Konami	Platform	-
7 Super Bomberman II	Hudson Soft	Azione	NE!
8 Ninja Warriors Again	Taito	Azione	-
9 Ganbare Goemon 2	Konami	Azione	-
10 Super Puyo Puyo 2	Banpresto	Puzzle	NE!
11 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	-
12 Ranma 1/2 4: Final Battle	Rumic Soft	Picchiaduro	NE!
13 Turn & Burn	Absolute	Sim. Volo	-
14 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	+
15 Super Power Baseball	Konami	Sportivo	+
16 Desert Fighter	Seta	Sparatutto	-
17 Knights of the Round	Capcom	Azione	NE!
18 Tetris Battle Gaiden	BPS	Puzzle	NE!
19 Muscle Bomber	Capcom	Picchiaduro	NE!
20 Rock'n'Roll Racing	Interplay	Sportivo	=







TOP 10 LETTORI

1 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	(72)	=
2 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	(56)	=
3 Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	(39)	+
4 Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	(33)	-
5 Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	(39)	=
6 NBA JAM	Acclaim	Sportivo	(37)	NE
7 Clayfighter	Interplay	Picchiaduro	(25)	-
8 NHL Hockey '94	EA	Sportivo	(18)	NE
9 Flashback	US Gold	Avventura	(16)	-
10 Super Mario Kart	Nintendo	Sportivo	(16)	NE

Dopo la pausa del mese scorso, tornano i videogiochi preferiti dai lettori! Tra parentesi il numero di voti espressi: notate l'abisso tra la prima e la seconda posizione... Ah, una precisazione: è inutile che mettiate in classifica giochi ancora non usciti perché ovviamente non li inseriremo (un sacco di gente inserito nella propria hit-parade giochi come **Zelda IV** o **StarWing 2**... Er...). Mi raccomando, scrivete a:

SUPER HIT PARADE
SUPER CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 - Milano
(Pianeta Terra)





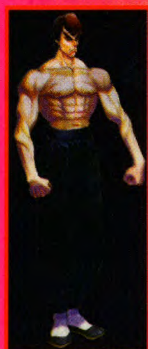


T PARADE



TOP 5 PICCHIADURO

1	Street Fighter 2 Turbo Edition	Capcom
2	Dragon Ball Z 2 S.B.	Bandai
3	ClayFighter	Interplay
4	Fatal Fury 2	Takara
5	Mortal Kombat	Acclai







TOP 5 SPARATUTTO

1	Parodius	Konami
2	Pop'N Twin Bee	Konami
3	Macross II	Zamuse
4	Cybernator	Konami
5	Super Aleste	Toho




TOP 5 RPG

1	The Legend of Zelda III	Nintendo
2	The Secret of Mana	Squaresoft
3	Final Fantasy VI	Squaresoft
4	The Soul Blazer	Enix
5	Illusion of Gia	Enix

TOP 5 ARCADE

1	Alien3	Acclaim
2	Super Turrican	Seika
3	Super Contra Spirits	Konami
4	Smash TV	Acclaim
5	Zombies Ate my Neighbors	Konami

TOP 5 AVVENTURE

1	Super Metroid	Nintendo
2	Flashback	Us Gold
3	Another World	Virgin
4	Prince of Persia	Konami
5	Solstice/Equinox	Sony

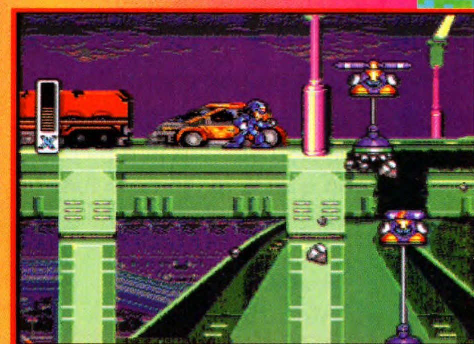
TOP 5 SPORTIVI

1	J-League Excite Soccer '94	Epoch
2	NBA JAM	Acclaim
3	Jimmy Connors	Tennis
4	Super Tennis	Tonkin House
5	Sensible Soccer	Sony

TOP 5 PLATFORM

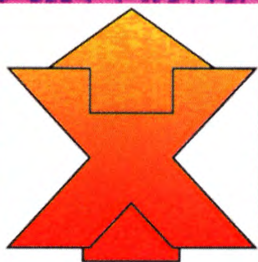
1	Super Mario World	Nintendo
2	Rainbow Bell Twinbee	Konami
3	Mega Man X	Capcom
4	Super Mario All Stars	Nintendo
5	Ganbare Goemon	Konami





TOP 5 PUZZLE

1	Tetris Battle Gaiden	BPS
2	Super Tetris 2 + Bombliss	BPS
3	Yoshi's Cookie	BPS
4	Lemmings	Sunsoft
5	Super Puyo Puyo 2	Banpresto



SUPE

Non c'è trucco, non c'è inganno! Così diceva Terence Hill nel film "Io sto con gli ippopotami", mentre giocherellava con le carte sfidando il pubblico a scovare la regina di cuori. I programmatori di videogiochi, invece, probabilmente pensano e ragionano in modo completamente diverso, non mi spiegherei, altrimenti, i vari cheat-mode presenti in ogni titolo che si rispetti. Comunque, per quanto nascosti siano questi "segreti", noi di Super Console siamo qui apposta per svelarli al mondo intero, sempre fiduciosi nel vostro aiuto. Purtroppo però, a questo proposito, devo fare una piccola polemica: sono contentissimo del fatto in redazione arrivino un sacco di trucchi e soluzioni ma, purtroppo, la maggior parte dei titoli trattati sono piuttosto vecchi e già citati precedentemente. Non prendetevela, quindi, se non vedete pubblicato il vostro trucco su come battere Mr. Bison a Street Fighter II, ok? Un'altra cosa; cercate di scrivere in stampatello maiuscolo, differenziando le lettere tra loro. Vorrei vedere chiunque mentre cerca di leggere un codice o una password senza capire se la lettera che sta guardando è un 5 o una S oppure una O o uno 0. Se poi, avete la possibilità di scrivere a macchina, beh, ancora meglio!
A proposito di scrivere, ecco l'indirizzo a cui inviare le vostre incredibili scoperte:

SUPERTRIX - SUPER CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 Milano

BEST OF THE BEST
SNES

ULTIMO LIVELLO
Un lettore misterioso ci ha spedito il codice per l'ultimo combattimento di Best of the Best. Non siamo riusciti neanche a capire la città dal timbro postale. Facciamo i misteriosi, eh?
RHT255447K

BUBSY
SNES

PASSWORD
Vai con i soliti codici
LIVELLO 5: LBLNDR
LIVELLO 10: MSFCTS
LIVELLO 14: CCLDSL
Ultimo Livello: STCJDH

Marco Russo & Riccardo Braga

BUGS BUNNY
GAMEBOY

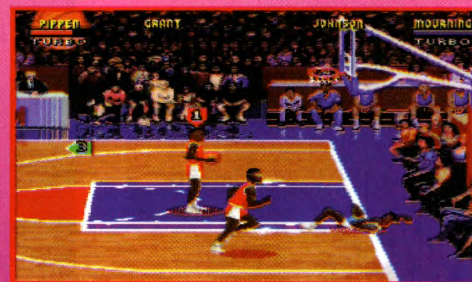
PASSWORD
Per i fan del famoso coniglio che si trovassero in difficoltà con questo gioco ecco tutte le password per i vari livelli.

STAGE 02: SZWS
STAGE 03: ZS2S
STAGE 04: ZZPS
STAGE 05: SW3S
STAGE 06: SXES
STAGE 07: ZW4S
STAGE 08: ZX9S
STAGE 09: WSRS
STAGE 10: WZFS
STAGE 11: XSJS
STAGE 12: XZKS
STAGE 13: WWMS
STAGE 14: WXCS
STAGE 15: XWAS
STAGE 16: XXOS
STAGE 17: S2SZ
STAGE 18: STWZ
STAGE 19: Z22Z
STAGE 20: ZTPZ
STAGE 21: SP3Z
STAGE 22: SYEZ
STAGE 23: ZP4Z
STAGE 24: ZY9Z
STAGE 25: W2RZ
STAGE 26: WTFZ
STAGE 27: X2JZ
STAGE 28: XTKZ
STAGE 29: WPMZ
STAGE 30: WYCZ
STAGE 31: XPAZ
STAGE 32: XYOZ
STAGE 33: 2SSW
STAGE 34: 2ZWW
STAGE 35: TS2W
STAGE 36: TZPW
STAGE 37: 2W3W
STAGE 38: 2XEW
STAGE 39: TW4W
STAGE 40: TX9W
STAGE 41: PSRW
STAGE 42: PZFW
STAGE 43: YSJW
STAGE 44: YZKW
STAGE 45: PWMW
STAGE 46: PXCW
STAGE 47: YWAW
STAGE 48: YXOW
STAGE 49: 22SX
STAGE 50: 2TWX
STAGE 51: T22X
STAGE 52: TTPX
STAGE 53: 2P3X
STAGE 54: 2YEX
STAGE 55: TP4X
STAGE 56: TY9X
STAGE 57: P2RX
STAGE 58: PTFX
STAGE 59: Y2JX
STAGE 60: YTKX
STAGE 61: PPMX
STAGE 62: PYCX
STAGE 63: YPAX
STAGE 64: YYOX
STAGE 65: S3S2
STAGE 66: S1W2
STAGE 67: Z322
STAGE 68: Z1P2
STAGE 69: SE32
STAGE 70: SHE2
STAGE 71: ZE42
STAGE 72: ZH92
STAGE 73: W3R2
STAGE 74: W1F2
STAGE 75: X3J2
STAGE 76: X1K2
STAGE 77: WEM2
STAGE 78: WHC2
STAGE 79: XEA2
STAGE 80: XHO2

Buratti Stefano - Tromello (PV)

a cura di Bio Massa
e Char Aznable





NBA JAM
SNES

PASSWORD
Volete sapere come usare i personaggi di Mortal Kombat in NBA JAM? Si? Anch'io! Chiunque sapesse qualcosa a riguardo è pregato di farci uno squillo, ma intanto beccatevi queste password per il Head to Head o Team Mode inserendo SAM come nome del giocatore.

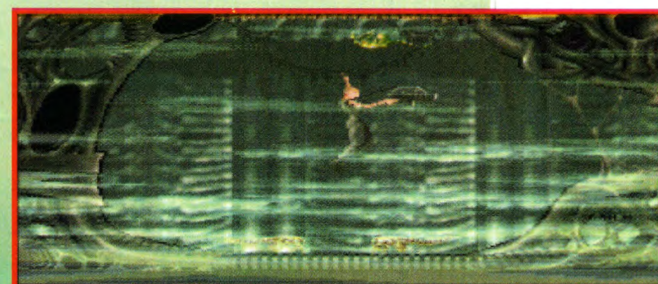
MINNESOTA: 4VXXNG5T2BZZD1
MIAMI: XX2PLCCYKC242R
WASHINGTON: BWZKNYBWRYZ2ZR
PHILADELPHIA: VY3RNVZZPVS5OT
SACRAMENTO: 45ZKNYBWPPZZYW
DENVER: XY3WLVZZM2S5TT
MILWAUKEE: 2WYMGTXVPKQTTP
INDIANA: QV2TSLLYMX14YR
ATLANTA: ZQSSS53PSBWCT
L.A. CLIPPERS: STZPGYCWFZZ2RR
ORLANDO: 3XB3GDG35F3SSR
DETROIT: RQRQS1VNS2MTVY
GOLDEN STATE: 13ZPSYCWQQZ2VR
BOSTON: PW3WGVTZNMS52P
HOUSTON: YTYMGTYVQ2L1SP
CHARLOTTE: NSHQHTVNKDHTQZ
L.A. LAKERS: XSSSH54TTD1VZ2
DALLAS: QGMZK2XXR5TYVZ
CLEVELAND: ZDHQKTVST4RP2Z
SAN ANTONIO: N43XHSGC2HC4SS
NEW YORK: XYLXHWSW3R2SS2
PORTLAND: QXSSK44TPZ1PS2
UTAH: Z423KCGCG3C345
SEATTLE: DBMQ3ZQSPSPBQQ
PHOENIX: NHXW3TW2YNZSG
CHICAGO: GFVRS2V2NBMXSG
Finale: QDSM5STTVX2VSG

Fabrizio Carbone - Catania



ALIEN 3
SNES

PASSWORD
Sono molti i lettori che ci chiedono password per questo gioco. Ringraziate Mirco Fontana (Lucca) e il solito Marco Russo se possiamo accontentarvi.



LIVELLO 2: QUESTION
LIVELLO 3: MASTERED
LIVELLO 4: MOTORWAY
LIVELLO 5: CABINETS
LIVELLO 6: SQUIRREL
FINALE: OVERGAME



WORLD CUP
GAME BOY

PASSWORD
Innanzitutto beccatevi queste password:

Match 2 : 224
Match 3 : 033
Match 4 : 530
Match 5 : 363
Match 6 : 172
Match 7 : 429
Match 8 : 561
Match 9 : 513
Match 10 : 971
Semifinale: 086
Finale: 016

Come sarebbe a dire che mancano due cifre?

Oops, avete ragione! Gli ultimi due numeri, infatti, sono i codici della squadra. Ma vieni!

CAMEROON: 54
GIAPPONE: 59
FRANCIA: 26
URSS: 17
SPAGNA: 38
INGHILTERRA: 45
MESSICO: 72
USA: 31
BRASILE: 51
OLANDA: 41
ITALIA: 33
ARGENTINA: 62
GERMANIA: 16

La Spesa Salvatore - Palermo



MARIO IS MISSING
SNES

PASSWORD
Ed è di nuovo lui, Marco Russo, che ci ha spedito tutte le password di questa stranissima avventura!

ROMA - WCLCNW
CINA - PW351PC
KENIA - PHW9PCV
RUSSIA - P*6K55Y
CALIFORNIA - O5Y933Y
PARIGI - RFZ4X6X
MESSICO - RN7YYMK
SYDNEY - O7RLDBJ
BUENOS AIRES - T**TWXJ
GRECIA - *SOGM3Y
RIO DE JANEIRO - XF3QCO7
EGITTO - N557WTL
NEW YORK - D85147G
GIAPPONE - D9YQMOR
LONDRA - 95WTL*L

MORTAL KOMBAT
GAME BOY

MOSSE E FATALITY
Non siete ancora riusciti a battere Shang Tsung e Goro? Ahi, ahi, andiamo male. Comunque se può esservi d'aiuto, eccovi tutte le mosse per i vari personaggi. Lo so siamo troppo buoni...

SCORPION
Harpoon - Indietro, Indietro, B
Fatality - Avanti, Avanti, Avanti, A + B

SUBZERO
Freeze - Indietro, Avanti, A
Slide - Avanti, Basso, B
Fatality - Avanti, Basso, Avanti, B

KANO
Energy Axe - Indietro, Avanti, B
Fatality - Basso, Avanti, B

RAIDEN
Lightning Bolt - Avanti, Avanti, B
Body Launch - Indietro, Indietro, Indietro + A + B
Fatality - Indietro, Avanti, Basso, A + B

SONYA
Sonic Rings - Indietro, Indietro, A
Leg Throw - Basso, A + B (dovete essere molto vicini all'avversario)
Fatality - Indietro, Indietro, Avanti, A + B

KANG
Fire Bolt - Indietro, Indietro, A + B
Flying Kick - Avanti, Avanti, A
Fatality - Avanti, Avanti, Dietro, B

Andrea Eleuteri - Tivoli (Roma)

BULLS VS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS
SNES

TRUCCHI VARI
Per giocare il quarto incontro della finale NBA contro Portland (voi usate i Miami Heats) con il punteggio di 3-0 a vostro favore inserite la password:
R4OBFCVC
Mentre per vedere la premiazione:
R4WBBCVF
Idem con patate per giocare la finale contro Phoenix usando Chicago:
#XOBFCVC
mentre per la premiazione:
#XWBBCVD
Provate anche i seguenti codici:
RVOBDCV7, RVWBBCVG, GDZBBH#





Marco Gradi - Margine Coperta (PT)

BATTLESHIP
GAMEBOY

PASSWORD
Lansfossi Carlo ci ha spedito in due tempi tutte le password per questo gioco.

LEVEL 01 - STAGE 02: QYBGTK
LEVEL 01 - STAGE 03: QYZGXK
LEVEL 01 - STAGE 04: GKPQZP
LEVEL 02 - STAGE 05: GBXQZP
LEVEL 02 - STAGE 06: QPDGYM
LEVEL 02 - STAGE 07: QQLGTD
LEVEL 02 - STAGE 08: QXFGTL
LEVEL 03 - STAGE 09: GLRQJV
LEVEL 03 - STAGE 10: HLQQJV
LEVEL 03 - STAGE 11: NXHGTL
LEVEL 03 - STAGE 12: HCYQZV
LEVEL 04 - STAGE 13: NJJGTC
LEVEL 04 - STAGE 14: HDPQZQ
LEVEL 04 - STAGE 15: HJXQCN
LEVEL 04 - STAGE 16: NYOGTK
LEVEL 05 - STAGE 18: NTFGTB
LEVEL 05 - STAGE 19: NRMGTB
LEVEL 05 - STAGE 20: YTGGPB
LEVEL 06 - STAGE 22: BMYQCQ
LEVEL 06 - STAGE 23: BKTQZP
LEVEL 06 - STAGE 24: YQCGTD
LEVEL 07 - STAGE 26: BCSQBV
LEVEL 07 - STAGE 27: BDVQZQ
LEVEL 07 - STAGE 28: BLWQZV
LEVEL 08 - STAGE 30: TKGGTD
LEVEL 08 - STAGE 31: ZGNQCS
LEVEL 08 - STAGE 32: TXBGTL
LEVEL 09 - STAGE 34: JLPQJV
LEVEL 09 - STAGE 35: ZFXQKT
LEVEL 09 - STAGE 36: ZCSQCV
LEVEL 10 - STAGE 38: ZLWQKV
LEVEL 10 - STAGE 39: TPMGTM
LEVEL 10 - STAGE 40: CZQQCX
LEVEL 11 - STAGE 42: PNBGYK
LEVEL 11 - STAGE 43: COTQZQ
LEVEL 11 - STAGE 44: PYCGTK
LEVEL 12 - STAGE 46: CKSQJP
LEVEL 12 - STAGE 47: CLUQZV
LEVEL 12 - STAGE 48: PPFGTM



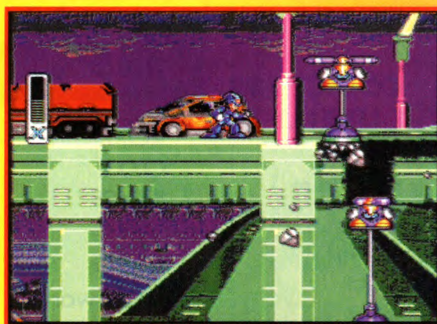
RUSHING BEAT SHURA
SNES

SCEGLIERE I PERSONAGGI NASCOSTI
Se volete scegliere, fin dall'inizio del gioco, anche Norton e il Robot, aspettate che appaia la scritta Jaleco e tenete premuti i pulsanti L, R e A. Cominciando una partita appariranno, come per magia, anche gli altri due restanti personaggi.

BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON
SNES

SALTARE I LIVELLI
Saltare i livelli di un gioco è sicuramente un sistema poco pulito per finirlo ma sicuramente molto funzionale. Per raggiungere questo scopo in Battletoads and Double Dragon andate nello schermo di selezione dei personaggi e premete sul secondo joypad: ALTO, BASSO, BASSO, ALTO, X, B, Y, A e START.

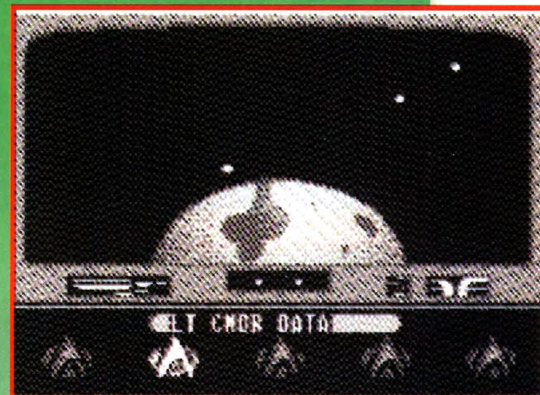
MEGAMAN X
SNES



SUPER SPARO
La Capcom non si smentisce mai! Anche in questo gioco è infatti possibile realizzare la palla di fuoco di Ryu e Ken. Per avere questa possibilità dovete potenziare al massimo il vostro personaggio, uccidere tutti i guardiani e quindi procedere in questo modo: scegliete il livello "Armored Armadillo", percorretelo tutto cercando di arrampicarvi ogni volta sopra la porta che conduce al guardiano. Quindi uscite dallo schermo. Ripetete l'operazione altre cinque volte e alla quinta, vedrete apparire una camera di potenziamento che vi darà la possibilità di usufruire della famigerata palla di fuoco. Indovinate come si realizza? Esatto! BASSO, BASSO + AVANTI, AVANTI + FUOCO. Mamma mia, che fantasia...

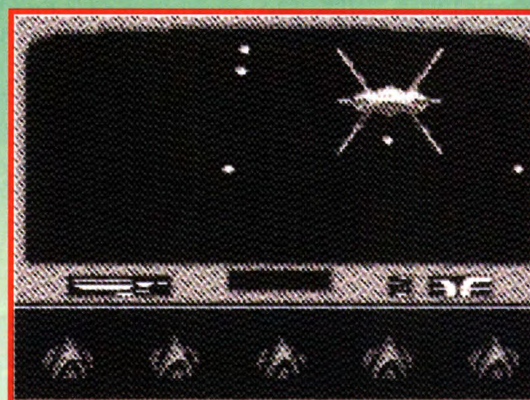


STAR TREK: NEXT GENERATION
GAME BOY



CODICI
Nulla di particolare da dire riguardo a questi codici: inseriteli e vi ritroverete ai massimi vertici dell'esercito stellare.

Ensign: Q
Lieutenant: BARCLAY
Lt Commander: TOMALAK
Commander: RO=LAREN
Starship Commander: LOCUTUS



SUPER MARIO BROS III
NES

TRUCCO SPECIALE
Arrivati al World 8-2 non è necessario affrontare direttamente la corazzata e rischiare un sacco di vite. Basta immergersi e passare sotto. Sembrerebbe l'uovo di Colombo e infatti...

PROBOTECTOR
NES

DUE GIOCATORI E UN ROBOT
Per la serie "I Trucchi più inutili della storia". Se cominciate una partita a un singolo giocatore il protagonista potrà essere comandato anche col secondo joypad. No comment...



SUPERTRIX

MICKEY'S MAGICAL QUEST
SNES



VITE EXTRA

Al livello 1-3, c'è una stanza segreta situata sott'acqua dove sono nascoste due vite extra.

WING COMMANDER
SNES

PASSWORD

Beccatevi le password per questo epico gioco:

Callsign: Z

Livello 1: JHBFMGNB3W
Livello 2: XQBYKJLC7H
Livello 3: 1GFHHGMBQC
Livello 4: JQFHRKMD8H
Livello 5: 1GD2TDLFQW
Livello 6: JGD2TDNDQC



RANMA 1/2 II
SNES

PERSONAGGI NASCOSTI

Un picchiaduro non è tale se non prevede un modo per usare i personaggi finali del gioco. Nello schermo dei titoli premete ALTO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, ALTO, X, SELECT e START. Inoltre premendo R, X e A contemporaneamente durante lo schermo di selezione del livello apparirà un nuovo personaggio chiamato Hipposai.

COOL SPOT
SNES



TRUCCHI VARI

Se volete rendere la vita di questo tappo meno pericolosa, accendete il SNES e tenete premuti i pulsanti L e R premendo SELECT trenta (30!!!) volte, il tutto mentre appare il logo della Virgin. In questo modo potrete scegliere il livello e diventare invincibili.





LAMBORGHINI CHALLENGE
SNES

TROPPI SOLDI

Ma chi è Berlusconi? Inserite questo codice e avrete tanti di quei soldi da non sapere che farvene:
HGBCPWWWFKMDRDDL

KING ARTHUR'S WORLD
SNES



CODICI PER I LIVELLI

Red Helm 1
OOXX
XOXO
XXXX
XXXO



Red Helm 2
OXXO
XOXX
XXXX
XOOX

Red Helm 3
XOXX
XOXX
XXOO
XXOX

Red Helm Ogre
XOOX
XOOX
XXOX
XXXX

Goblin Underworld 1
OXXX
XOXX
OXXX
XXXO

Goblin Underworld 2
OXXX
XXXX
OXXX
XXOX

Goblin Underworld 3
OXXO
XXOX
XXXO
XXXX

Goblin Underworld 4
XOXX
XXXX
XOOO
XOXX

Cluod World 1
XXOX
XOXO
XOXX
OXXX

Cloud World 2
OXXX
OXXX
XOXO
XOXX

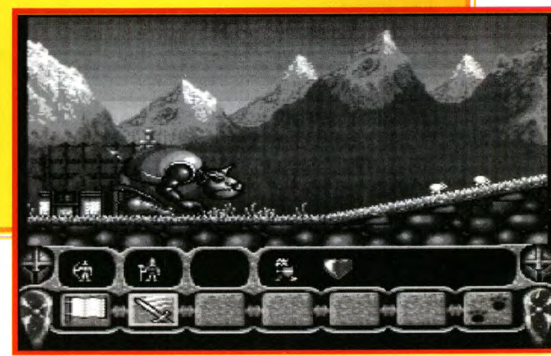
Cloud World 3
XXXX
XXXO
XOXO
OOXX

Cloud World 4
XOXX
XOXX
OXXO
XXXO

Cloud World 5
XXXO
XXXO
XXOX
OXXX

Cloud World 6
OXXX
XXXX
OOXX
XOXO

Cloud World 7
XXXX
OXXX
XXXX
OXOX





SPECIALE DRAGONBALL Z 2 SUPER BUTOODEN [SECONDA PARTE]

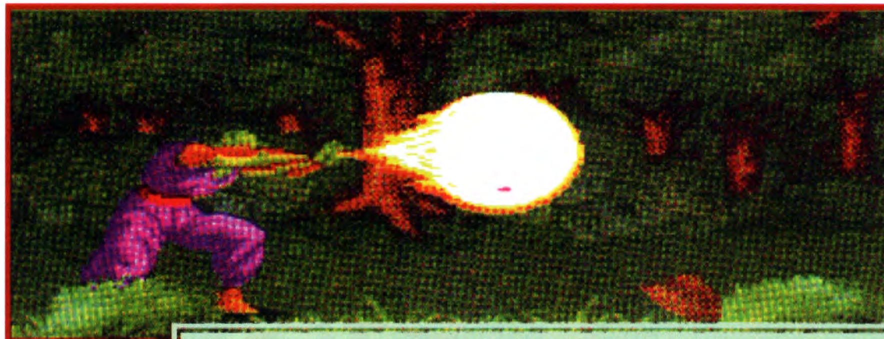
E' quasi record! Non ne siamo proprio sicuri, ma con questa nuova sfilza di gabole mi sa che SBZ2SB (provatela come formula matematica, chimica, targa, nome del vostro complesso: funziona!) detiene il primato di mosse segrete totali in un solo gioco! Questo sì che è un modo per tenere vivo l'interesse attorno a un gioco... o forse sono troppe mosse da tenere a mente? Bah, ne riparliamo nella posta...

Char Aznable

MA INSOMMA, QUANTE MOSSE CI SONO?!?

Incredibile, con le nuove mosse di Brolee e Goku energizzati, le prese aeree e queste nuove mosse ormai siamo sulla soglia del centinaio di mosse speciali. Non ho davvero parole. Davvero riuscite a tenerle a mente tutte? Ho i miei bravi dubbi. Facezie tralasciando, eccovi nuova carne da mettere al fuoco:

GOHAN: Super Street: SINISTRA PER QUALCHE ISTANTE, DESTRA, Y
ZANGIYA: Moonsault Sprush: SINISTRA, DIAGONALE BASSA SINISTRA, GIÙ, DIAGONALE BASSA DESTRA, PULSANTE B
SERU JUNIOR: Rising Rush: DESTRA, GIÙ, B



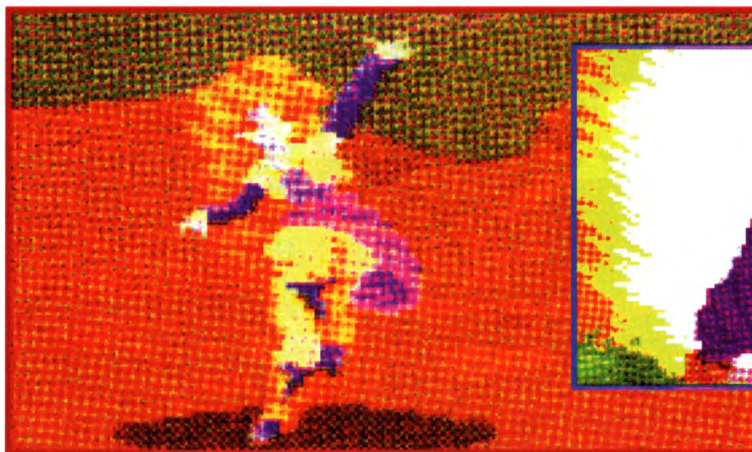
ANCORA PIU' VELOCE DELLA LUCE

Un paio di mesi or sono vi avevo proposto una bella gabola per incrementare la velocità di gioco del venti per cento. Bene, buttatela all'aria perché questa nuova gabola vi permetterà di velocizzare il tutto almeno di un buon cinquanta per cento...

Resettate il gioco ed entrate nella schermata statica di presentazione, quella dove compare Gohan col mantellino, per, intenderci. Ora premete sul secondo pad L ed R contemporaneamente, resettate e ripetete la stessa operazione una seconda volta. E via, verso nuove inimitabili avventure.

NON HO PAROLE

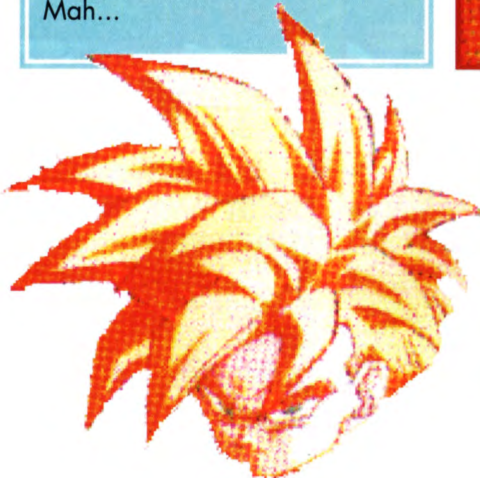
Se siete alle prime armi, non riuscite a portare a termine un determinato incontro e volete vedere i due beoti in questione che se le danno di santa ragione, provate a premere X e contemporaneamente Start nella schermata di selezione dei personaggi e scoprirete che l'incontro verrà combattuto dalla macchina al vostro posto. Mah...

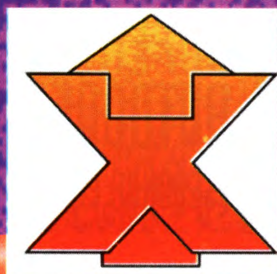




'NDO STAI? VIE' QQUA'

No, non è il Gianfranco Funari dei tempi migliori, è un cheat mode che vi permette di rimpicciolire il vostro personaggio così tanto che nessun colpo a distanza datovi dall'avversario potrà mai arrecarvi del danno fisico. Premete semplicemente cinque volte la levetta direzionale verso il basso mentre il beota con cui avete scelto di giocare dice le sue cose insulse nella schermata grafica pre-incontro. Ora però qualcuno mi spieghi perché lo sprite è microscopico ma la sua ombra è sempre la stessa di quando era di normali dimensioni. Eh, diavolo di giapponesi...





SPECIALE CL

Difficile prendere sul serio un gioco simile, eppure delle vere e proprie tecniche esistono, lo giuriamo! Ed è proprio per questo che abbiamo pensato di realizzare una piccola guida comprendente qualche tecnica generale e qualche combinazione di mosse per ogni personaggio. Che storia, eh?











HELGA

Tecnica generale: Cercate di colpire l'avversario con dei pugni leggeri e, mentre è intontito, colpitelo con un Roll-Attack.

Serie: Cominciate con un pugno volante leggero seguito da un pugno medio basso e un Roll-Attack. Finite il tutto con un calcio volante.

TINY

Tecnica generale: Usate il gancio e, mentre scivolate, caricate il Roll-Attack che spingerà l'avversario dall'altra parte dello schermo.

Serie: Colpite l'avversario con un calcio volante leggero. Quindi sferrate un pugno potente e terminate con un gancio.





















BLUE SUEDE GOO

Tecnica generale: Cominciate il round lanciando una nota musicale e continuate colpendo ripetutamente l'avversario con i capelli.

Serie: Eseguite un calcio volante leggero seguito da uno normale e finite colpendo con i capelli.

ICKY

Tecnica generale: Una palla di fuoco seguita da un uppercut. Semplice no?

Serie: Cominciate con un pugno volante, continuate con un pugno potente e finite con un Rising-Uppercut.











AY FIGHTER



BONKER

Tecnica generale: Lanciate una torta e saltate. Mentre siete in aria, caricate il fiore a spruzzo col quale colpirete poi l'avversario.

Serie: Saltate verso l'avversario e colpitelo con un pugno leggero seguito da uno potente.











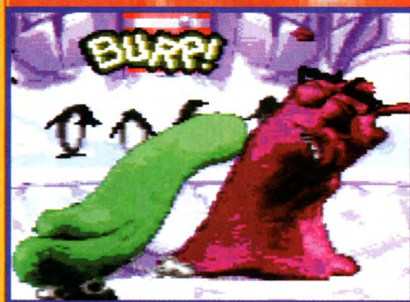
BLOB

Tecnica generale: Cominciate il round con un salto e, quindi, colpite con il calcio potente.

Serie: Un bel pugno volante e uno leggero basso seguito da una scivolata.











MR. FROSTY

Tecnica generale: Lanciate una palla di neve e colpite ripetutamente l'avversario con la testa.

Serie: Il solito calcio volante, quindi un pugno basso leggero e uno Shoulder Barge. Gnnnhh!











TAFFY

Tecnica generale: Avvicinatevi all'avversario colpendolo con il pugno leggero e cercando di afferrarlo.

Serie: Saltate, colpite con un calcio leggero e, infine, sferrate un pugno potente da accovacciati.













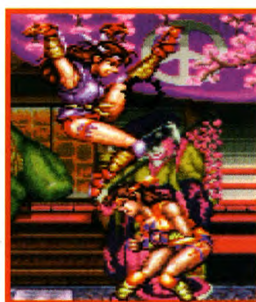
SPECIALE TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS (terza parte)

L'introduzione dello scorso numero era piuttosto stringata quindi stavolta vorrei raccontarvi quello che mi è successo ieri: allora, mi sono alzato, a colazione ho mangiato tre merendine del Mulino Bian... (Fine delle comunicazioni: Bio Masso è stato disintegrato dalla forza psichica di migliaia di lettori di Super Console. Inconsapevolmente, stava raccontando una cosa di cui non fregava niente a nessuno. Un minuto di silenzio. Vai coi trucchi)



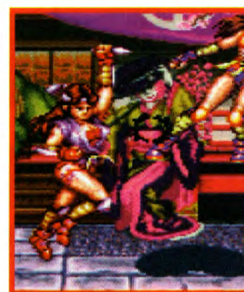
ASKA

Aska è il personaggio più veloce e agile del gioco. Le sue tecniche speciali sono molto rapide, ma richiedono un certo tempo di recupero durante il quale Aska è decisamente vulnerabile ai vari attacchi dei nemici.



SPINNING UPPERCUT TRIPLO 2

Molto semplice da realizzare, questa serie comincia con un potente calcio volante seguito da un pugno basso. Il tutto termina con un potente Spinning Uppercut.







SPINNING UPPERCUT DOPPIO

Cominciate la serie con un pugno basso potente e, contemporaneamente, caricate uno Spinning Uppercut che spiazzerà l'avversario.

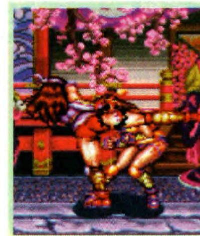




CROSS-UP QUADRUPLO

Saltate l'avversario e colpitelo con un calcio volante. Quindi, da accovacciati, sferrate prima due calci leggeri e, poi, un bel pugno potente.













SPIN ATTACK QUADRUPLO

Il solito salto è seguito da un pugno potente e uno leggero. Quindi eseguite lo Spin Attack e, se tutto andrà bene, colpirete l'avversario altre due volte.



SPINNING UPPERCUT TRIPLO

Saltate oltre l'avversario e colpitelo con un calcio potente. Quindi eseguite un calcio basso e rialzatevi con uno Spinning Uppercut.











WAR

Questo combattente è dotato di una forza incredibile, ma è piuttosto limitato nei movimenti, il che lo mette in una posizione di notevole svantaggio nei confronti degli altri avversari.







HEAD-BUTT QUADRUPLO

Saltate verso l'avversario e colpitelo, prima con un pugno leggero e, poi, con un Head-Butt. Adesso tornate indietro e ripetete il tutto.









HEAD-BUTT TRIPLO

Cominciate con un bel pugno volante e, quindi, sferratene uno leggero. Finite il tutto con un Head-Butt (premete Y + B).

TURNING UPPERCUT TRIPLO

Sferrate un pugno potente e un calcio leggero basso, quindi terminate la serie con un leggero, ma devastante, Turning Uppercut.

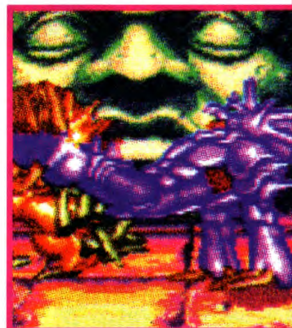






SERIE TRIPLA

Un bel calcio volante seguito da un pugno leggero e da un calcio potente.







MEGACALCIO POTENTE QUADRUPLO

Sfortunatamente questa serie non funziona contro Shredder! Cominciate con un calcio potente e sferratene un altro da accovacciati: questo dovrebbe colpire l'avversario due volte. Rialzatevi e colpitelo un'altra volta con la medesima mossa.











WINGNUT



La sua superiorità nei combattimenti in aria è scontata, ma le sue mosse speciali non lo differenziano dagli altri partecipanti del torneo.





SERIE TRIPLA 2

Cominciate con un calcio volante, colpite con un calcio basso leggero e finite il tutto con un calcio potente.









MOON BUSTER E PUGNO POTENTE

Cominciate con un Moon Buster e, dopo essere atterrati, colpite due volte col calcio leggero. Finite, quindi, con un pugno potente.







SERIE QUADRUPLA

Un pugno leggero volante è seguito da due calci leggeri per poi finire con un pugno basso potente.





SERIE TRIPLA

Saltate l'avversario, colpitelo con un calcio potente, atterrate e sferratene un altro. Se sarete veloci dovreste colpirlo tre volte.







MOON BUSTER TRIPLO

Eseguite il Moon Buster e sferrate un pugno basso. Finite il tutto con un pugno basso potente.



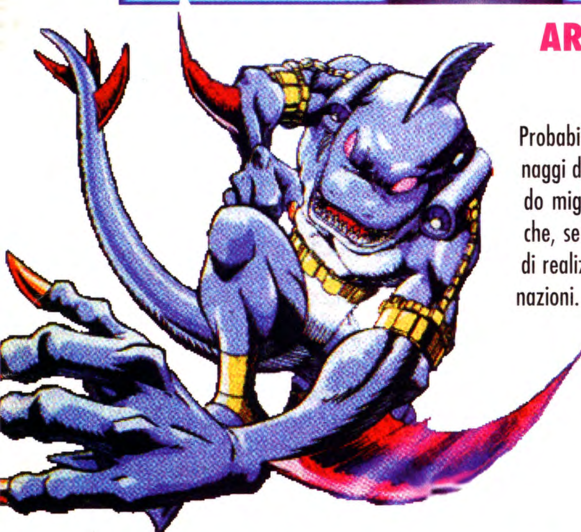








ARMAGGON



Probabilmente uno dei migliori personaggi del gioco. Armaggon ha il secondo miglior attacco a distanza di tutti, che, se usato correttamente, permette di realizzare un sacco di ottime combinazioni.







AQUA SHOCK TRIPLO
Entrate in azione con un pugno volante, atterrate e, da accovacciati, sferrate un calcio seguito a ruota da un pugno. Finite la serie con un Aqua Shock.



SERIE TRIPLA
Un calcio volante leggero è seguito da una stangata di piede per poi terminare con un calcio potente.





FIN DIVE TRIPLO
Questa tecnica è molto difficile da realizzare, ma non impossibile e, oltretutto, molto efficace! Un calcio volante potente è seguito da uno leggero basso. Quindi dovrete essere molto veloci e realizzare il Fin Dive saltando e, quindi, premendo basso e pugno contemporaneamente.







SERIE TRIPLA 2
Colpite l'avversario con un pugno leggero e, accovacciati, colpite con un calcio e un pugno potente.





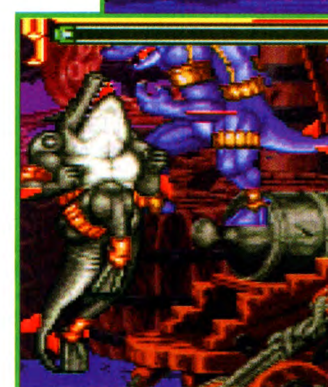




FIN SLICER QUADRUPLO
Eseguite un pugno leggero, atterrate con un calcio e finite con un Fin Slicer, con il quale colpirete l'avversario due volte.









PRIMO PIEDE

LA RUBRICA PER CHI AMA IL GENERE COMMERCIALE

Scrivete a:
PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 - Milano

VENDO

VENDO moltissimi giochi per NES 8-bit a prezzi che variano da L. 25.000 a L. 50.000.
- FABRIZIO BUTERA, Via Torino 19, 10070 Balangero (TO). Tel: 0123/347012

VENDO o **SCAMBIO** giochi per Super NES fra i quali: **Zelda 3**, **Super Mario World**, **Street Fighter 2**, **Prince Of Persia**, **Actraiser**, **Super Turrican**, **Super Contra Wars 3** e molti altri.
- MARCO SPAGNOLO, Via Toscana 40, 73010 Veglie (LE). Tel: 0832/967691 (dalle 14 alle 16)

VENDO, causa errato acquisto, **Megadrive Giochi Preziosi** + 2 joypad + cavo antenna + trasformatore + **Sonic** + **Mortal Kombat**. Tutto perfettamente imballato e ancora in garanzia a L. 350.000 trattabilissime. Disposto a scambiare con cartucce SNES/SFAM.
- SIMONE. Tel: 26411324 (ore pasti). SOLO zona Milano.

VENDO Game Gear + **Gear to Gear cable** + **Wonderboy III** + **Devilish** + **Shinobi II** + **Bare Knuckle** + **Columns** a L. 350.000 trattabilissime. Giochi in perfette condizioni completi di scatola, bustine, istruzioni ecc. ecc. Disposto a scambiare con cartucce SNES/SFAM.
- SIMONE. Tel: 26411324 (ore pasti). SOLO zona Milano.

VENDO riviste **Game Power** N° 1, 4 e i numeri dal 6 al 26; solo in blocco a L. 100.000. Disposto a scambiare con 1/2 cartucce SNES/SFAM.
- SIMONE. Tel: 26411324 (ore pasti). SOLO zona Milano.

VENDO un **Super Nintendo** italiano con **Super Mario World**, **Zelda**, **Super Ghouls 'N' Ghosts**, **Road Runner** e adattatore universale. Vendo inoltre un **Nintendo** con 3 giochi.
- ENRICO MINOTTO, Via Silvio Giacometti 49, 31030 Casacorba (TV). Tel: 0423/481586

VENDO/SCAMBIO cartucce per Super NES tra cui **NBA Jam**, **Fatal Fury 2**, **Cool Spot** e tanti altri.
- NICOLA GROSSI, Via Vespri Siciliani 10, 70053 Canosa (BA). Tel: 0883/613562 (ore serali)

VENDO Action Set NES completo, seminuovo e altre belle cartucce (es: **Konami Hyper Soccer**, **Maniac Mansion**, **Super Mario Bros 3**, **The Flintstones**, **Kick Off**, **Dream Masters**, **Batman**, **Blades Of Steel** ecc.). Vendo inoltre per Super NES: **Street Fighter 2**, **Alien 3**, **Euro Football Champ**, **Turtles In Time**, **Batman Returns**. Tutti in ottimo stato, prezzi bassi, massima serietà. Per informazioni chiamare il numero 0382/935914 e chiedere di Antonio (Pavia).

VENDO per SNES **Jurassic Park**, **The Blues Brothers**, **Asterix**, **Mechwarrior**, **Super Double Dragon**, **Pugsley's**, o SCAMBIO con **Megaman X**, **NHL 94**, **Madden NFL 94** (anche **93**), **Soulblazer**, **The 7th Saga**, **Nobunaga's Ambition**.
- ANDREA. Tel: 0737/630403

VENDO o **SCAMBIO** i seguenti giochi per Super NES: **Asterix** (ITA) a L. 70000, **Batman Returns** (JAP) a L. 65000, **Super Empire Strikes Back** (USA) a L. 70000, **Star Wars** (JAP) a L. 60000. Scambio ogni gioco con **Aladdin**, **Megaman X** o **Pop 'N' Twinbee 2**.
- SALVATORE VANELLA, Via S. Martino 332, 97019 Vittoria (RG). Tel: 0932/864240

VENDO per Super NES: **Street Combat** (USA) a L. 50000 e **Best Of The Best** (ITA) a L. 55000. Vendo inoltre **NES** con cartuccia a L. 115000 e i seguenti giochi: **Robocop** (senza scatola e manuale) a L. 20000, **Super Mario Bros 2** e **3** a L. 35000 cad., **Top Gun 2**, **Arch Rivals** e **Snake Rattle 'N' Roll** a L. 25000 cad. e **World Wrestling** a L. 30000. Il tutto usato pochissimo. Disposto anche a scambiare tutto con 3 cartucce per Super NES, possibilmente picchiaduro.
- FABIO. Tel: 041/4541188

VENDO console Nintendo 8-bit con pistola Zapper più 6 giochi (un gioco L. 30000, tutto L 200000): **Trojan**, **Castlevania**, **Turtles 2**, **Black Manta**, **Jackie Chan's**, **Iron Sword**.
- DANIELE BOSI, Via Marconi 28, 46026, Quistello (MN). Tel: 0376/619175

VENDO per Super NES il gioco **The Magical Quest** (USA) con imballaggio originale a L. 50000 non trattabili. Sono disposto a scambiarlo con **Zelda** (ITA) sempre per Super NES, solo se in ottime condizioni e con manuale. Massima serietà.
- FABIO SCAFA, Via Carlo Mezzacapo 48, 00159 Roma. Tel: 43534682 (ore 18.00-21.00, solo zona Roma)

VENDO moltissimi giochi per NES 8-bit a partire da L. 20000. **VENDO** o **SCAMBIO** Super NES (americano) con **Street Fighter 2 Turbo** + **Batman** + **converter universale** + **Road Runner** a prezzo (bassissimo) da trattare.
- FABRIZIO BUTERA, Via Torino 19, 10070 Balangero (TO). Tel: 0123/347012

VENDO per SNES: **Street Fighter 2 Turbo** (JAP) a L. 120000 e **Batman Returns** (ITA) a L. 110000. Ambedue nuovissime.
- MICHELE SCHIRATO, Via S. Giovanni Bosco 6, 36060 Romano D'Ezzelino (Vicenza). Tel: 0424/30411

VENDO per Super NES le cartucce **Batman Returns** (JAP) e **Super Double Dragon** (USA) a L. 40000.
- ANDREA PINETO, Via Aldo Moro 29, 35028 Piove di Sacco (PD). Tel: 049/5842734 (chiedere di Andrea o di Alessio)

VENDO per Super NES le seguenti cartucce a L. 60000 cadauna: **The Addams Family** (PAL), **The Addams Family II** (USA), **Gods** (USA), **The Lost Vikings** (USA).
- ALESSIO LAUDADIO, Via Apollonio 27, 38100 Trento. Tel: 911982

VENDO per Super NES i seguenti giochi: **Stanley Cup**, **John Madden 93**, **WWF Wrestlingmania**, **Space Megaforce**, **Super Tennis** e **Final Fight II**. Tutti dalle 60000 alle 70000 lire. Vendo inoltre giochi per Gameboy a prezzi stracciati.
- ALESSANDRO ROVEDA, Via W. Tobagi 15, 20143 Milano. Tel: 02/8911958 (ore pasti)

VENDO per Super NES i giochi **Jurassic Park** e **Alien 3** assolutamente nuovi e mai usati, nelle loro confezioni originali. Prezzo cadauna: L. 80000
- MATTEO Tel: 0421/52414

VENDO o **SCAMBIO** le seguenti cartucce per Super Nes: **Street Fighter II** (USA), **Super Soccer** (ITA) a L. 30000, **Bubsy** (ITA) a L. 50000, **Street Fighter II Turbo** (JAP) a L. 60000
- GIANFRANCO CHIARAPPA, Via De Amicis 30, 70014 Conversano (BA). Tel: 080/9952790

VENDO o **SCAMBIO** in blocco **Nintendo NES** usato pochissimo in ottime condizioni con due joypad, Zapper e i seguenti giochi: **Super Mario Bros. 1 e 2, Duck Hunt, To The Earth, Lolo 3, Tiny Toons (USA, con adattatore), Maniac Mansion, Simpsons, Turtles 1 e 2, Battletoads, Chip'n Dale, Snake Rattle & Roll, Flintstones** tutto a L. 520000 trattabili. Tel. 0721/68420 (Ore pasti serali). Chiedere di Daniele.

SCAMBIO

SCAMBIO o **VENDO** i seguenti giochi per Super NES (ITA): **Road Runner** (L. 65000), **Super Mario All Stars** (L. 65000), **Super Aleste** (L. 50000), **Super Soccer** (L. 30000), **Alien 3** (L. 70000), **Flashback** (L. 80000), **Prince Of Persia** (L. 35000), **Dragon's Lair** (L. 35000), **Congo's Caper** (L. 30000). Tutte le cartucce sono in ottime condizioni.
- GIADA ANDREOZZI, Via della Marcigliana 532, 00139 Roma. Tel: 06/87120358 oppure 87120107

SCAMBIO il gioco **Batman Returns** (in ottimo stato), versione PAL, con uno dei seguenti giochi (preferibilmente versione PAL): **Zelda 3**, **Super Turrican**, **Striker**, **Alien 3**, **Megaman X**, **Road Runner**.
- LUCA. Tel: 055/4250712

SCAMBIO molti giochi per Super NES e NES con vecchi giochi per NES come **Excite Bike**, **Donkey Kong Classics**, **Ice Climber** e così via.
- OTTORINO PAPINI, Via Propositura 5, 52031 Anghiari (Arezzo). Tel: 0575/788096 (ore serali)

SCAMBIO cartuccia **Sim City** (SNES) con un gioco per Game Gear oppure cedo due giochi per Game Gear (**The Chessmaster** + uno a scelta fra **G-Loc**, **Rastan Saga**, **Sonic 2**, **Shinobi**, **Lucky Dime Caper**) in cambio di un gioco per Super Nintendo.
- MORGAN MONCI, Via della Fonderia 34, 50142, Firenze. Tel: 055/225886

COMPRO

COMPRO a un prezzo ragionevole **Sensible Soccer** per SNES oppure **SCAMBIO** con **Goal**, **Hook**, **Super Wrestlemania**, **Power Athlete** o **Dead Dance**.
- ANTONIO BASILE, Via C. Antonietti 7, 20052, Monza (MI). Tel: 039/2840609